

SZÓRAKOZTATÓ MAGAZIN FIATALOKNAK

JOKER

1998 október
1. évfolyam, 1. szám
#01
Ára:
599 Ft

POSZTER

Mozi bemutatók

Galéria

kalandozás az alternatív kultúra világában

Freestyle

érdekes helyek, emberek

Hardware

Zenekarok az interneten

SCEneST-Rage'98 megaparty

Tomb Raider III

DUNE 2000

Caesar III
Carmageddon II
Grim Fandango
Heart of Darkness
Magic & Mayhem
Motocross Madness
Return Fire II
Railroad Tycoon II
Space Bastards
Sentinel
Tribal Rage
Virus 2000

Brood Wars, Championship Manager 3, Civilization II, Gangsters, Links LS 1999, Mortal Kombat 4, Nightlong, Omikron, Powerslide, Saboteur, Tartan Army, Thief, Trans Am Racing '68-'72, Urban Chaos, Warzone 2100, Wormageddon

Brood Wars, Messiah videók

Patch-ek, utility-k

ISSN 1419-161X



TARTA



1. évfolyam 1.szám
#01 - 1998. október
Megjelenik havonta
Kiadja: Com-Ware Kft.

Laptulajdonos:
Nagy Attila
Felelős kiadó:
Rucz Lajos
Főszerkesztő:
Kollár Zoltán
CD melléklet szerkesztő:
Varga Balázs
Tervező-szerkesztő:
Kun Szilárd
Grafika, illusztrációk:
Kun Szilárd, Müller Mihály
Divat és Internet rovat:
Geiger Attila
Galéria rovat, képregény:
Müller Mihály
Hardware rovat:
Csáki Zoltán
Mozi rovat:
Mezei Attila
Scene rovat:
Oravecz Richárd

A szerkesztőség címe:
1114 Budapest, Vásárhelyi P.u.8.
Tel/FAX: 371-0004
(novembertől új számunk: 209-0957)
Postacím:
1519 Budapest, Pf.: 363.

Internet elérésünk '98.október végétől:
E-mail: *joker@joker.hu*
WEB oldal: *www.joker.hu*

Előfizethető a kiadónál közvetlenül postautalványon, valamint átutalással a 11711041-20418533 számlaszámra.
A lap ára: 599,- Ft.
Az egy éves előfizetés 6.000 Ft (500 Ft/szám), a fél éves 3.300 Ft (550 Ft/szám), a negyed éves 1.710 Ft (570 Ft/szám)

Hirdetésfelvétel a szerkesztőségben.

Terjeszti a HÍRKER Rt., Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt., a Kiadói Lapterjesztő Kft., Számítástechnikai Szaküzletek és nagyobb könyvesboltok.

Nyomdai munkák:
Oláh Miklós Nyomda
1755 Budapest, Pf.: 55.
Felelős vezető: a cég ügyvezetője

ISSN 1419-161X (9801-16.000)

Játékdemók:

Caesar 3	games\caesar3\
Carmageddon 2	games\carma2\
Grim Fandango	games\grimf\
Heart of Darkness	games\hod\
Magic and Mayhem	games\mmayhem\
Motocross Madness	games\motocr\
Return Fire 2	games\returnf\
Railroad Tycoon 2	games\rrtycn2\
Space Bastards	games\sbastard\
Sentinel	games\sentinel\
Tribal Rage	games\tribal
Virus 2000	games\v2000\

Képek:

Képregények	galery\comics\
Scene képek	galery\scene\
Tetoválások	galery\tattoo\

Patchek:

Descent 2	\patches\descent\
Dark Reign Money	\patches\dreign\
F22	\patches\f22\
Final Fantasy 7	\patches\finalf7\
Quake 2	\patches\quake2\



Scene:

Official #demoscene music contest	\scene\odsmc.`98\
SCEneST-Rage`98	\scene\scenest\

Utilityk:

Vírusölő programok	\utility\antivir\
DirectX 6	\utility\directx6\
Grafikus utilityk	\utility\graphic\
FTP programok	\utility\internet\ftp\
IRC programok	\utility\internet\irc\
Internet Explorer 5.0	\utility\ie5setup\
Netscape Navigator 4.05	\utility\netsc405\
Tömörítő programok	\utility\packers\

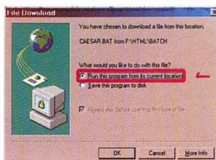
Videók:

Brood Wars	\video\broodw.exe
Messiah	\video\mes.avi



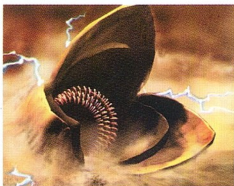
Hogyan használd a CD-t ?

A fenti kérdésre a válasz roppant egyszerű, ám a félreértések elkerülése végett néhány mondatban összefoglaljuk a Joker CD használatának módját.
A korong kihasználja a Windows 95, valamint az ezzel felülről kompatibilis operációs rendszerek autorun funkcióját, miszerint ha behelyezted a CD-t a meghajtódba, akkor már semmi mást nem kell tenned, magától el fog indulni a Joker keretrendszere. Ehhez azonban szükséges - mivel a keretrendszer html formátumú -, hogy egy internet böngésző is installálva legyen a gépedre. A Win95, illetve 98 már alapból tartalmazza az Internet Explorer-t, de ha valami oknál fogva még nem telepítetted fel a gépedre ezt a programot, akkor azt a CD-n a utility könyvtár alól megteheted. A kezelőfelület futtatásához Microsoft Internet Explorert javasolunk, mivel sokkal több kényelmi funkciót tartalmaz a többi böngészőnél, amelyeket rendszerünk elkészítésénél ki is használtunk. Ez természetesen nem jelenti azt, hogy a CD-t nem fogod tudni Netscape alól használni - ami szintén megtalálható a utility könyvtárban, - hanem léteznek olyan html parancsok, amelyek csak Explorer alól működnek, tehát ezt a böngészőt használva sokkal látványosabb keretrendszerhez juthatsz.
Ha elindult a böngésző, az autorun betölti a címképernyőt, és innen már egyből a főmenübe juthatsz. A használat roppant egyszerű, csak kattintgass a menüpontokra. Itt olvashatod el például az újságból helyhiány miatt kimaradt cikkeket, valamint innen telepítheted fel gépedre a CD-n található programokat is. A Joker teljes szöveganyagát is megtekintheted a CD korongon, sőt a későbbiekben a hosszabb lélegzetű leírások csak itt fognak megjelenni. Innen elolvashatod az írásokat, és egyből a leírás után ki is próbálhatod a legtöbb programot. Egy kattintás az egész, és el is érkeztünk a játékok telepítéséhez. Ha a játék címére kattintasz, akkor az alul látható ablakot fogod megkapni a böngésződtől. Itt a vörössel bekeretezett menüpontra, majd az OK gombra kattintva, már el is kezdődik a játék telepítése. A CD tartalomjegyzékét fentebb találod meg, erre nem is térünk ki külön. A VIDEO könyvtárban szerepel a BroodWars játékot bemutató film. A videó csak winchesterről futtatható. Ha ezt az animot is szeretnéd megnézni - amit feltétlenül ajánlunk, mivel egyszerűen gyönyörű -, akkor előbb másold át a winchesteredre az EXE-t, és onnan futtasd.
Reméljük, hogy nem csak az újság, de a CD korong is kellemes kikapcsolódást nyújt számodra.



LOM

4 Hírek



7 Jolly Joker: Dune 2000

12 Tomb Raider III
Adventures of Lara Croft





14 Filmszemle
Godzilla
Saving Private Ryan

18 Galéria
A tetoválás művészete

20 Freestyle
Játéktermek mélyén
Divat

22 Comics
Képregénytörténelem
Joker Comics

24 Scene
SCEneST-Rage'98 megaparty

26 NetSurfing
Zenekarok az interneten

28 Hardware
Hogyan vásároljunk logikusan számítógépet?

Sziasztok!

Fogadjátok üdvözletünket a Joker első számának megjelenése alkalmából.

Ez kivételesen nem áprilisi tréfa, hanem komoly megmozdulás, s itt meg is ragadjuk az alkalmat, hogy pár szóban bemutassuk a magazint.

A hazai piacon széttekintve az az elképzelés érlelődött meg bennünk, hogy Ti minden bizonnyal szívesen fogadnátok egy relatíve olcsó, mindamellett igényesen és változatosan összeválogatott CD-s kiadványt, amin az anyagok a mai modern fiatalság szájíze szerint követik egymást. Íme, ez a Joker! Egy elsősorban számítástechnikával, másodsorban közéleti témákkal, így zenével, filmekkel, szórakozóhelyekkel, alternatív művészetekkel, öltözködéssel és még ki tudja mi mindennel foglalkozó, könnyed és szórakoztató magazin CD-ROM melléklettel.

Célunk az, hogy a Jokert folyamatosan csinosítgatva, hónapról-hónapra olyan szórakozást nyújtsunk nektek, amely a kor követelményeinek megfelel, s nem egysíkú, hanem a számítástechnika mellett a közélet kellemes, könnyed oldalait egyaránt felkarolja.

Pár szóban a tartalomról.

A hírekben a legfrissebb és legérdekesebb újdonságokat olvashatjátok a számítógépes játékokról, sok-sok képpel illusztrálva. Jolly Joker rovatunkban hónapról-hónapra egy-egy nagy durranást mutatunk be részletesebben, nem rejtve véka alá személyes véleményünket, akár pozitív, akár negatív. Az internet rovatban érdekes helyeket mutatunk be, ezúttal zenekarok honlapja került terítékre. A hardware-rovatban az örökzöld témával, a számítógép vásárlás rejtelmeivel ismertetjük meg elsősorban azokat, akik a közeljövőben szeretnének gépet, vagy egyéb kiegéászítőket vásárolni.

Állandó rovat lesz a hónap aktuális filmjeit bemutató rész. Talán nem csodálkozik rajta senki, hogy napjaink nagy négyese közül kettő bekerült a Joker-be: a Godzilla, és a Ryan közlegény megmentése. Azt még nem tudjuk pontosan, hogy a következő számokban mik is lesznek, de már van egy beépített emberünk Miamiben, aki jó két hónappal az európai megjelenés előtt látja a sikerfilmeket, s exkluzív bemutatót tud adni róluk Nektek.

Ha már itt tartunk, megsúgjuk, hogy folynak tárgyalások a Sony és a Polygram illetékeseivel, s a Joker második számától induló zenerovatban már szeretnénk új előadók bemutatkozó albumait, illetve sikeres, befutott együttesek új lemezeit kielemezni és bemutatni.

A Galéria rovatunk az alternatív kultúrákkal, a Comics a hazánkban elhanyagolt képregényekkel, a Freestyle pedig szórakozóhelyekkel, emberekkel és azok hobbyjaival foglalkozik. A Joker első számában a tetoválásról, a képregénytörténelemről, valamint a játéktermekben való barangolásról szóló cikksorozatok első részét találjátok meg, .

A Scene rovat a hazai és külföldi partykról tudósít, a CD-n pedig elhelyezzük a legutolsó partyk anyagaiból készült válogatást (zenét, grafikát, demókat).

További terveink között sok minden szerepel. Mindenekelőtt, szeretnénk elkerülni azt a hibát, hogy sokat akarunk markolni, azután alig fogunk valamit. Magyarul, amivel foglalkozunk, azt szívvel-lélekkel tesszük, s nem kívánunk mindenfélébe belekapni. Természetesen, ha elegendő anyag gyűlik össze egy-egy alkalmi témához, akkor azt leközöljük, főleg, ha érdeklődésre tart számot. Ennek ellenére a Jokernek kb. hatvan százalékát kitevő számítástechnikai részen túl, a maradék negyven százalékot maximum hat-nyolc témából fogjuk összeállítani.

A CD és a lap összeállításában a legtöbb és leghasznosabb segítséget Ti tudjátok nyújtani, az olvasók, a közönség. Ezért arra kérünk benneteket, hogy feltétlenül ragadjatok tollat, és pár sorban írjátok meg véleményeteket a Jokerről. Emellett azt is tudassátok velünk, hogy a témaválogatásnál milyen szempontok szerint járjunk el! Minden észrevételt és megjegyzést figyelembe fogunk venni, az építő jellegű hozzászólásokon pedig el fogunk gondolkozni.

A következő számig jó szórakozást kívánunk!

A Joker szerkesztői



A hónap KARIKA*túrája*

JÓ KERÉK nélkül ne indulj sehova !





Brood Wars

(Blizzard/Sierra)

Az idei ECTS-en a Blizzard két csodája közül az egyik a Brood Wars, a méltán elhíresült Starcraft első küldetéscsomagja volt. A játék ott folytatódik, ahol korábban abbamaradt: három faj további harcokat folytat a galaxis uralmáért. A győztes Zergek mellett az újjászerveződött, s kissé más alapokra építkező Protossokat, vagy a Zergek által megfertőzött és kontrollált embereket (Terranokat) irányíthatjuk. A grafika és az irányítás maradt a régiben. Multiplayer üzemmódban akár nyolcan, száz különféle pályán mérhetjük össze barátainkkal, ismerőseinkkel a tudásunkat. Az előre generált scenariok szerelmesei se búsuljanak, a Brood Wars további 24-gyel bővíti a palettát.

Trans-Am Racing '68-'72

GT Interactive



Egy újabb autóverseny-szimulátor a GT berkein belülről, ezúttal egy igen-igen érdekes témakörben. Nem tudom, kinek hogyan cseng az SCCA Trans-Am Championship név, és egészen idáig nem hallottam róla. Talán azért, mert egy tradicionálisan amerikai versenyről van szó: az 1968 és 1972 között gyártott detroiti csodák mérik össze tudásukat egy fergeteges száguldásban. A Trans Am Racing emléket állít ennek a valóban nem mindennapi vágtának és a nem mindennapi gépeknek, a körülményekhez képest a rangos eseményhez méltó módon. A 3D-s versenyben felvonulnak a '66-os V8-as szériák királyai, mint a Ford Mustang, a Chevy Camaro, AMC Javelin, Plymouth Barracuda, Pontiac Firebird, és még páran mások.

A november tájékán megjelenő játék igazi csemegének számít majd a gyönyörű 3D grafikájával, melyet természetesen több gyorsítókártya fog támogatni. Ezt látni kell!

Diablo II

(Blizzard)

Rohamtempóban készül a nagy sikerű Diablo folytatása. A neve igen eredetien Diablo II lesz, s a cél többek közt most is a csúnya vörös Diablo eliminálása. Ugye emlékszik mindenki: amikor végül pontot tettünk az ügy végére, hősünk elkövette azt a hibát, hogy babrálta a Diablo eszenciáját rejtő ékkövet. A dolog természetesen rosszul sült el, s a legyőzött szörnyeteg új testben új helyen folytathatta gaztetteit. A második rész öt új kasztot ígér, mégpedig irányíthatunk amazont, barbárt, lovagot, nekromantát és egy új képességekkel rendelkező varázslómestert. Már nem lesz elég Diablo elfenekelése, a két testvérét, Mephistot és Baalt is le kell győznünk. Hogy ez ne legyen se olyan unalmas, se olyan könnyű, mint az előző részben, négy világot kell bejárnunk a nemes cél érdekében. Eközben új varázslatokat, fegyvereket és vértezeteket találhatunk, a multiplayer játék során pedig kereskedőpontokra bukkanhatunk. A Blizzard szerint minden sokkal jobb, minden sokkal szebb lesz, s mindennel sokkal jobban meg leszünk elégedve...



Links LS 1999

Acces Software/Eidos

A fenti cím a Links Golf sorozat legfrissebb tagját takarja, amely végre elérte azt a szintet, hogy GOLFnak lehessen hívni. Legalábbis az Acces-fiúk szerint. A játék ezúttal a világ két legnépszerűbb és legfestőibb golfpályáira, St. Andrews-re és Bay Hillre repíti a vállalkozó kedvű emberkéket. Magyarországon a golfnak koránt sincs akkora rajongótábora, mint pl. a focinak, ezért csak keveseknek fog ismerősen csengeni Arnold Palmer neve. Pedig ő az egyik leghíresebb és legtehetségesebb golfozó az egész világon. Afféle Ronaldo a maga műfajában. Nos, ez az úriember, s még két meg nem nevezett versenyző segítségével 25 különféle pályán kell a lyukakba pofoznunk a kis labdát. Az Acces csak szuperlatívuszokban beszél az alkotásáról – fotó minőségű tájképet és élethűen digitalizált hangokat ígér, a golfozók mozgása pedig teljes mértékben követni fogja a valóságot. Külön érdekesség, hogy Interneten is játszhatunk a Links LS '99-cel, csak ki kell várnunk a végét: ez év utolsó felében jelenik meg.



Saboteur

Tigon/Eidos

Hoppá! Ki emlékszik még a C64-en és C+4-en hatalmas sikert aratott, hasonló nevű alkotásra? Bizonyára minden veterán szívét megdobogtatja a tény, hogy 1999 második negyedévében (azaz párat még aludni kell odáig) az Eidos kiadja a játék feltuningolt és a kor színvonalára felhozott változatát. Tudvalevő, hogy a Saboteur-ben egy különleges képességekkel megáldott ninját kell irányítani (a Mortal Kombatot azért felejtsük el, nem olyan különlegesek a képességek). A látványos és akciódús arcade-jellegű alkotás leginkább a Tomb Raider és a Soul Blade nyomdokait fogja követni, állítólag új jelentéstartalommal bővítve a "harmadik-személy" jellegű játékokat. Igen átgondolt sztorira, kifinomult harcrendszerre és mozgáskultúrára, a mára úgy látszik elengedhetetlenné váló motion-capture eljárással készített grafikára, 3Dfx és Power VR2 támogatásra, és több, mint 30 karakterre és pályák tömkelegére kell számítani. Már csak hab a tortán, hogy a dobermann szerepét is fel lehet vállalni, s akár ketten játszani végig a játékot: kutya és ember.



Thief: The Dark Project

Looking Glass Studios/Eidos

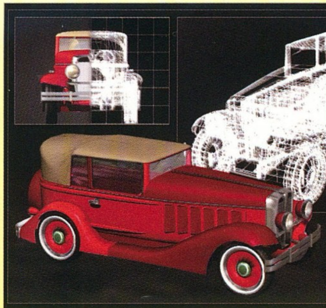
Az Ultima Underworld sorozat és a System Shock voltak az úttörői annak a stílusnak, amibe a Thief: The Dark Project is tartozik. Óriási különbség, hogy jelen esetben nem agyatlan 3D-s vagdalkozásról és lövöldözésről van szó, a játékos leghatásosabb fegyvere a lopakodás és a tolvajlás lesz. A program lelke a Dark Engine, egy újfajta motor, amely az eddigieknél jobban fogja támogatni a csendes osonást, oldalazást és egyéb akrobatikus mutatványokat. Állítólag igen hatásos lesz a tűz és a víz megjelenítése és ezek effektjei, a robbanások, a csobbanások stb. A tárgyak nem csak úgy ott lesznek, hanem lehet őket hurcibálni, tologatni, az ajtókat nem csak nyitni-zárni, de betörni is, és talán mondanom sem kell, hogy itt is motion-capture eljárással készülnek a karakterek animációi. A programozók külön kiemelték, mint érdekességet, a fantasztikus hanghatásokat és a 3D-s dolby stereo audio zenét.
A játék hamarosan a polcokra kerül, vélhetően az év végi nagy áradatban kell számítanunk rá.

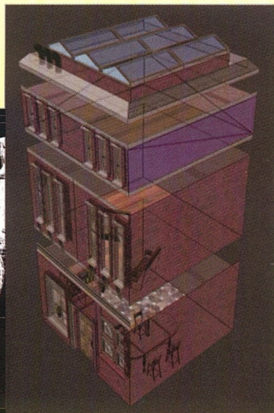


Gangsters: Organized Crime

Hothouse Creations/Eidos

Képzeld magadat az 1920-as évek Amerikájának egyik városába, mondjuk Chicagoba. Legyen kalapod, csíkos zakód, fekete lakkcipőd, ötdolláros havanna-szivarod, meg egy dobtáras Thomson géppisztolyod. Nézz körül: mindenhol nyárspolgárok, akiknek fogalmuk sincs róla, milyen az igazi élet! Tiszta sor, a város csak arra vár, hogy te legyél az igazi ura. Az igazi ura a csempészszállítmányoknak, a finom kanadai whiskynek, a gyönyörű lányoknak, az ugrásra kész keménylegényeknek és természetesen tengernyi pénznek! A Gangsters: Organized Crime megvalósítani igyekszik ezt az álmot. Egy nagyszerű 3D-s, izometrikus ábrázolású játékról van szó, egy városról, amiben 1000 háztömb, 400 gazfickó, 5000 járókelő, boltok, raktárak és rendőrállomások, dokkok, hidak és lebujok vannak.
S hogy mi a cél? Aki nem tudja, az nem lesz Al Capone...





Megjelenési menetrend

1998. október

- Age of Empires: Rise of Rome
- Blood 2.
- Brian Lara Cricket
- C&C II.: Tiberian Sun
- Daikatana
- Descent III.
- FA Premier Manager III.
- Fallout 2.
- Grim Fandango
- Half Life
- Jagged Alliance 2.
- Jane's Israel Air Force
- Lands of Lore III.
- Madden NFL 99
- Need for Speed 3.
- NHL 99
- Sim City 3000
- SEGA Rally Championship 2.
- Starship Troopers

1998. november

- Alpha Centauri
- Championship Manager 3.
- Combat Flight Simulator
- Conflict of Nations
- Diablo II.
- Driver
- Dungeon Keeper 2.
- Falcon 4.0
- FIFA'99
- Heavy Gear 2.
- Links 1999
- Populous - The Beginning
- Railroad Tycoon 2.
- Return to Krondor
- Tomb Raider III.
- Wizardry 8.
- Heretic 2.
- Heroes of M&M 3.
- Indiana J.Infernal Machine

1998. december

- Age of Empires 2.
- Carmageddon 2.
- Constructor 2.
- Descent 3.
- Dragonflight
- Elric
- Excession
- Expert Pool
- Formula GP 3.
- Gabriel Knight III.
- Glover
- Godzilla
- Gunship III.
- Homeworld
- Nascar 3.
- Soulbringer
- Ultima 9.
- Warcraft 3.
- Wild Metal Country

Anachronox

Ion Storm/Eidos

Az Anachronox egy sci-fi elemekre építkező, teljesen 3D-s, de külső nézetből irányítható szerepjáték lesz. Három karaktert irányíthatunk a maximális hétből egyszerre a csapat égisze alatt, bejárhatjuk a teljes galaxist és három másik dimenziót. A kalandozás és felfedezés során a legváltozatosabb űrmütyűrökkel és -gigászokkal kell majd összecsapni, jobbnál jobb fegyvereket és páncélokat szerezni. John Romero és csapata – saját bevallásuk szerint – megvalósítják azt, amit számítógépen eddig csak keveseknek sikerült: különféle karakterek különféle cselekedetei más-és más sztori után eltérő végkifejletet hoznak. A játék egyébként a Quake II továbbfejlesztett enginejére épül, s az Ion Storm nem fukarkodik az ígéretekkel:

- epikus menetű sztori,
- saját tervezésű fegyverek,
- teljes 3D megjelenítés
- élethű beszéd
- meglepetések tonnaszámra

A játékra kb. fél évet kell még várni, 1999 első negyedévére ígérik.



World League Soccer '99

Silicon Dreams/Eidos

A WLS '98 kiérdemelte PlayStation-ön az igen előkelő "legjobb futballjáték" címet, s PC-n sem maradt el sokkal ettől a titulustól. Nemsokára debütál a WLS '99, az előző rész jócskán kiszépített változata. Az új program jelentős változásokat fog mutatni a grafika és a játszhatóság terén, új animációkkal fog bővülni, a sebességet még jobban optimalizálják és megnövelik a felbontást. A játékosok modelljének csontváza, amelyre aztán a texturákat feszítik rá, több elemmel fog bővülni, ezáltal elkerülhetővé válik a poligonstruktúra felbomlása, s drasztikusan fejlődik a megjelenés minősége. A csontvázra feszített bőrfelületen is dolgoztak egy kicsit, így még jobban felismerhetők lesznek az emberek. Kicsit bővült a focisták reakciótára, azaz gólnál, szabálytalanságnál, kihagyott helyzetnél, avagy briliáns szerelésnél mindenki másmás módon fog reagálni. Egyszóval a WLS '99-re megéri várni, megéri spórolni, minden bizonnyal nagyszerű lesz! Ezt a programot is október-december közé tervezik megjelentetni.



Az Electronic Arts végeláthatatlan étvágya talán végetért a Westwood felzabálásával? Még nem tudni. Annyi azonban bizonyos, hogy a Westwood-dal már 10 studiót ölel fel az EA birodalom. Az már más kérdés, hogy a rivális Virgin lába masszívan áll-e ezután is, a Westwood nélkül?

✪

Az EIDOS Interactive hosszas nyűglődés után végre aláírta a szerződést a Paramount-tal, hogy játék lesz a Braveheart-ból is. A 3D-s stratégia megjelenéséről egyelőre semmi konkrétum nem került nyilvánosságra.

✪

Lehet, hogy jön a Tomb Raider igazi konkurenciája? Nagy csend után terjedt el a hír, hogy már kemény tempóban készül a Galleon, az Interplay fejlesztésében. Szerénytelenül úgy kommentálták, hogy ez lesz minden idők legjobb 3D akció-kaland játéka. Hát, majd meglátjuk.

✪

Ki ne ismerné J.R.Tolkien babóit, trolljait, és az egész sztorit, a Gyűrűk Urát. Na nem kell rögtön örülni, nem egy újabb feldolgozást láthatunk viszont számítógépünk képernyőjén, ezúttal nem filmből készül a játék, hanem a fantasy trilógiából lesz film. Úgy terjed, a legeslegdrágább forgatás lesz, miután a költségek a tervek szerint bőven meg fogják haladni a 100 ezer dollárt. A film első része az ezredfordulót követően, egészen pontosan 2000 Karácsonyára várható, és az azt követő 1 éven belül lesz kész a másik két rész is.

✪

Ha már a mozivászonnál tartunk, jó hír, hogy a C&C legutóbbi klónjának, a Tiberian Sun-nak is készül a filmváltozata. A filmet a Spelling Entertainment készíti, pontos megjelenést még nem tettek közzé.

✪

A szimulátor dömping nagyon ritkán kedvez a pecásoknak mostanában. Ezen kívánt változtatni a THQ, miután hamarosan kiadják a BASS Masters - The Tournament Edition c. pecaszimulátorukat, melyben 3D-s tavacskában horgászhatunk, búvárkodhatunk. A játék érdekessége lesz a netes játék multiplayer módban.

✪

Tudjátok-e, hogy 1998. első felében a Quake csak a 7. lett az eladási listák összesítésében?
A befutók első hármasa: Deer Hunter / Starcraft / Myst. Lesz-e meglepetés az éves összesítés során is?

✪

Nem tudni, hogy vajon Spielberg elborult filmjei fogták-e meg az Action Forms fejlesztőit, esetleg tavaly a városligeti Globe Színházban jártak, hogy ihletet kaptak egy dinoszaurusz-vadász játék elkészítéséhez. A Carnivores még nem tudjuk hogy mikor fog megjelenni, de az már biztos, hogy többen is vadászhatunk majd egyszerre.

DUNE 2000



A számítógépes játékok közül az egyik legnépszerűbb témakör mostanság a real-time, azaz a valós idejű stratégia. Ennek sajátossága, hogy a győzelemhez gyorsan, pillanatok alatt át kell látni a kialakult helyzeteket s azonnal meg kell tudni hozni a szükséges döntést. Biztos kézre és jó szemre van szükség ahhoz, hogy a képernyőt ide-oda scrollozva mindenhol egyszerre legyünk ott, hogy ne csak a saját egységeinket tudjuk felügyelni, de az ellenfélre is, ha már a látótérbe került. Pontosan ezek azok az érvek, amelyeket a másik tábor, a körökre bontott stratégiák szerelmesei is felhoznak, ha le kell fitymálni a real-time-ot: egy harc kimenetele nem dőlhet el azon, hogy ki tud gyorsabban clickelni.

Most nem kívánok pálcát törni egyik fél felett sem, noha nekem is megvan a kialakult véleményem, amin már nem akarok módosítani. Tény, hogy a real-time egyre jobban hódít, s a kezdeti gyermekbetegségeket kinőve egészen pofás alkotások születnek. Már nem csak marcona harcosokat, de robotokat és fantasy figurákat is irányíthatunk, ráadásul 1998 végére elértük azt is, hogy valódi 3D-ben játszódnak a kiemelkedő alkotások. A domborzati elemeknek, épületeknek stb. jelentőségük van, számolni kell velük.

Miután eme kis bevezetővel megfelelő légkört teremtettünk, térjünk rá e havi fő témánkra, a nemrég debütált Dune 2000-re. A játék két okból is kuriózumnak számít. Először is, a sztori alapjául szolgáló könyvek a science-fiction klasszikusai közé tartoznak, világszerte ismertek. Nem hiszem, hogy lenne olyan műveletlen ember, aki még hallomásból se ismerné a homokférgek, a Fűszer, az Atreides család történetét. Már csak azért sem, mert jó tíz éve (ha nem több, legalábbis én akkoriban láttam) egy film is megjelent, melyben megpróbálták feldolgozni a Dune bolygón történteket. A film szerintem bukás volt, annak ellenére – vagy éppen azért-, hogy Sting, a néhai Police-frontember játszotta az egyik főszerepet. Sting a maga nevében remek dalokat komponált, de a filmvásznon ez fikarcnyit sem számított. Lévén nem musicalről volt szó.

A másik ok, amiért ez az egész dolog elhíresült, hogy 1993-tájékán megjelent egy program DUNE névvel. Ezzel elindult a lavina, noha ennek a játéknak még vajmi kevés köze lehetett volna a mostani real-time-hoz. Az áttörést a Dune II, és az abban először megvalósított irányításmód hozta. Igen, a Dune II 1994-ben volt az első real-time stratégiai játék a világon! Furcsa, de akkoriban valahogy nem láttak fantáziát ebben. A következő ilyen játék a Command & Conquer lett. Na, ez már megrengette a világot, beindult a futószalag, jó pár fejlesztő csapat nekilátott klónokat készíteni. A legjobb C&C klón címet mégis a Red Alert kapta, s ettől kezdődően már Red Alert klónokról beszéltünk. Ez időtől kezdve nem telt el úgy hónap, hogy meg ne jelent volna legalább egy real-time stratégia. Mivel ezek még a C&C-re épültek, labdába se tudtak rúgni a Red Alert mindent elsöprő sikere mellett, de mára lassacskán felnőttek a szintre. A Total Annihilation hozta a következő fordulópontot – ott megmutatták, hogyan kell egy 3D-s rajzolt terepen 3D-s játékot írni. Mára már ez lett a mérce, ami nem ilyen, annak esélye sincs.

Azazhogy mégsem. A Starcraft legalább akkora rajongótábornak örvend, mint az előző nagyságok, pedig grafikailag és játéktechnikailag semmivel sem emelkedik ki a hasonszőrűek tengeréből. Itt a játék hangulata és az okosan megtervezett reklámkampány érlelte meg a gyümölcsöt. Mikor megláttuk a Starcraftot, és kicsit csalódtunk, azt mondtuk, hogy ez volt az utolsó.

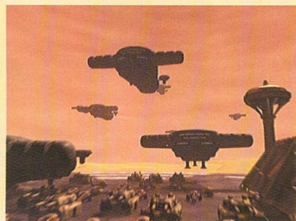
Vajon tényleg az utolsó?

Ugyanis a Dune 2000 pont olyan, mint a Starcraft, mint pár éve a Red Alert, mint anno a Dune II. Természetesen nem a grafikára és az apró kényelmi funkciókra gondolok itt, hanem úgy általában a megvalósításra, a kivitelezésre, az engine-re. A Dune 2000 sokak véleménye szerint az 1994-es játék feltupírozott változata, a Red Alert irányításával megfűszerezve, s a névvel, a mögötte álló nimbusszal próbálják eladni. Én úgy fogalmaznék, hogy a Dune 2000 egy olyan boszorkány, aki megkaparintott egy hamvas szüzet, s valahogy a testébe költözött – az idomok formásak, teltek és csábosak, ám a buksiban egy unalomig ismert és újdonságra, változásra képtelen, begyepesedett elme lakozik. Természetesen képletesen szólva.

Vegyük sorra, mit kínál a Dune 2000:

Egy real-time irányítású, építgetős-fejlesztgetős harci stratégia, ahol a gyors helyzetfelismerés mellett egy minden hájjal megkent, ravasz diplomata képességeivel is rendelkeznünk kell. Ráadásul a mezőgazdaság se álljon távol tőlünk: a végtelen homokrónaságon Fűszert kell gyűjtenünk (kisgazdák előnyben). Minél több a fűszer, annál több a pénz, annál nagyobb haderőt tudunk felsorakoztatni. A Dune felszínén három nagy nemesi ház lesi a többiek minden mozdulatát, s az első kínálkozó alkalmat igyekszenek kíméletlenül kihasználni. A gond ugye ott kezdődik, hogy a Galaktikus Birodalom Császára nemes egyszerűséggel kiakolbólítja ősi fészkéről az Atreides családot, új hazájuknak a Dune bolygót jelölve meg. A családfő fogja a pereputtyát és nagy tervektől fűtve be is rendezkedik ott, ám ezáltal engesztelhetetlen gyűlöletet és ellenségeskedést robbant ki a már korábban itt élő, s eddig egymásnak keresztbe tevő Ordos és Harkonnen nemesi családokkal szemben. Amíg tettlegességre nem kerül sor, addig nagyjából mindenki egyforma pecsenyét sütögethet. Az egyensúly az indulásnál tehát biztosított, de azonnal el kell kezdeni fejleszteni. Ha inkább nézelődünk és homokférgekre vadászunk, akkor úgy járunk, mint az Atreidesek, akik egy jól végzett munkanap után hazatérve azt vették észre, hogy a Harkonnenek jóvoltából ezután áttérhetnek a sivatagi nomád életre. Már az a két ember, aki túlélte a támadást és el tudott menekülni. A harci fejlesztés tehát elengedhetetlen. Jó ötlet, ha közvetlenül a Fűszert betakarító speckó kombájnokra csapunk le – a Fűszer pénz, s pénz

Néhány tipp



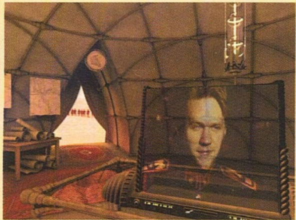
Az intró, és az átvezető animációk egyszerűen csodálatosak.



A három ház harca csak a kezdetekben kiegyenlített. Mindegyiküknek megvan a maga előnye, és hátránya - élj bölcsen ezzel !



Itt is bejön a szabvány real-time stratégia: építkezz gyorsan, pusztíts hatékonyan!



a játékhoz

Csak három alapszabály létezik:

- vigyázz a homokon !
- ne hagyd őrizetlenül a védtelen egységeidet !
- csapj le gyorsan az ellenfél őrizetlenül hagyott egységeire !



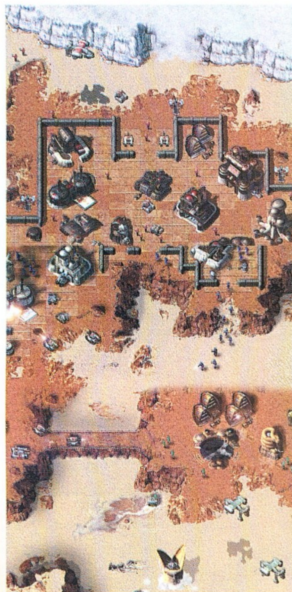
Ahova lépünk, ott szörny terem - jelen esetben egy homokféreg.



Akár hiszed, akár nem, ez egy kombájn (igaz, a hordozó - a Carrial - mellett eltörpül)



nélkül a zsoldosok nem harcolnak, s utánpótlás sem érkezik.
És ha már a sivatagban kolbászolunk, tartsuk szem előtt, hogy ahová lépünk, ott szörny terem, de akkora, hogy egy száz méter hosszú mobilizált silót keresztben lenyel.
A végső győzelem akkor következik be, ha kipusztulnak a homokférgek (a Fűszer ugyanis nem más, mint az ő ...khm, fekáliájuk), és az egész adok-kapok értelmét veszti. Azért erre ne blazírozzon senki, inkább ebrudaljuk ki amolyan karakán Harkonnen módra a riválisakat a fészkükből, majd kössünk kölcsönös megnemtámadási egyezményt a Császárral (csak hogy a következő részben jól megszegjük, s mi legyünk a Király, ő meg a Kódis).
Ennyi.
Ez idáig ugye nem lenne rossz, de a megvalósítás egy kicsit az. Igaz, hogy az animációk, az átvezető képsorok, a bevezető és az endsequence 640*480-as felbontásúak, 16k színmélység mellett rettentő szépek, akár a fent említett szűz. A beszéd tiszta, világos és érthető, nem egy New Orleans-alsói néger rappolta fel a mondókákat. A játék közben már SVGA grafika ide vagy oda, olyan aprók az egységek, hogy alig lehet megkülönböztetni őket egymástól. Ilyenkor, főleg, ha egy csomóban vannak, ember legyen a talpán, aki képes az egérrel rendet tenni közöttük. Lehetne egyszer már egy olyan opció, hogy szabadon zoomolhassunk ki-be. A Zene és a hanghatások csillagos ötöst érdemelnek (ha minden igaz, pár hanganyagot találhattok a Joker CD-n is, csillagpont WAV formátumban), a rajzon talán még egy kicsit dolgozhattak volna. A Dune II sztoriját némiképp átírták, s ehhez igazították az egységeket és a feladatokat is, ezek szerintem elég jól el lettek találva, különösebb logikátlanság nincs köztük. A régi egységek mellett két újdonságot lehet találni: az engineert és a thumpert. Hogy ezek mire jók, azt majd később. Talán még emlékeztek a Dune II-re: ott a bakákat egyenként kellett kijelölni, és útnak indítani – itt már létezik a csoport, mint harcászati alakzat, s alkalmazhatjuk is.
A miniatűrizált bélyegtérképen addig látjuk a nagy semmit, amíg a radarállomást fel nem építjük, utána pedig mindent, amit nem szégyen-lünk. Az ún. fog-of-war effekt itt nincs, és hogy ez most jó vagy sem, azt mindenki döntse el magának. Lehet azonban tájékozódási pontokat elhelyezni, s ide egyetlen gombnyomással visszakerülhetünk.
A járműveket és az



épületeket lehet (sőt, kell!) javítani, létezik kém és szabotőr, aki a munkások életét keseríti meg (felépítik, erre felrobbantja). Nálam a gép előszeretettel használt ilyen mocsokságot, gyakoroltam is a szép magyar társalgási nyelvet.
Végezetül a hardverszükséglet:
WIN95, P90 (mi legalább P133-at jelent), 16 MB RAM, 16-bites videokártya (2-4 MB RAM erősen kötelező!), 4x CD ROM drive (itt is javasolt a tizen-huszonakárhánymennyis), SB kompatibilis hangkártya, egér, modem, billentyűzet, ilyesmi.
A Dune 2000-rel lehet hálózatban, vagy az Interneten is játszani, noha külön Battle.net server jelen pillanatban még nem működik rá, de ígérik.

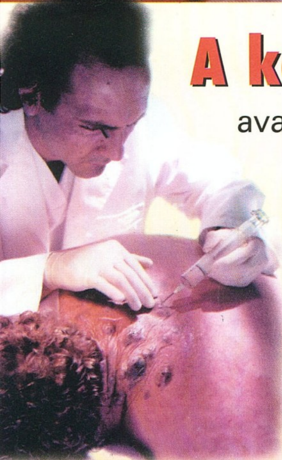






A képek magukért beszélnek

avagy hogyan készültek a DUNE 2000 videó jelenetei



Tippek a játékhoz:

- Ha azt tervezed, hogy megtámadod az ellenfél egységeit, gondolkodj el rajta, vajon túlerőben leszel-e, mert másképp nem úszod meg szárazon...
- Célszerű nem fukarkodni a vásárlások során. A hordozók nagyon hasznosak lehetnek, mert könnyebben tudod eljuttatni egységeidet a célhoz.
- Falakat mindig építs, mert védelmeznek a támadások ellen, felfogják a lövedékeket stb.
- Egyes helyszíneken nagyobb járművekkel, pl. tankokkal nem tudsz közlekedni, csak gyalogosan. Ez főként akkor hasznos, ha pihentetni akarod a harcosokat, mert ezeken a helyeken nem fog előfordulni, hogy valakinek a lábát egy tank tapossa meg.
- Nem mindegy, hogy hogy építkezel. Ha nem szilárdítod meg a talajt az épületek alatt, pl. betonlapokkal, akkor ugyebár alulról hamarabb tönkremennek, s a javítás sok pénzbe kerül, nem beszélve az egyéb kellemetlenségekről...
- A férgek mindig okozhatnak meglepetéseket, azonbanezúttal hamar lerázhatjuk őket, ha eltakarodunk egy jó kis sziklás helyre, és ott kivárjuk, hogy továbbálljanak.
- A rakétákkal felszerelt tankok tűzereje a legjobb.

A Harkonnen család küldetései:
1A és 1B: 2500 fűszer kitermelése
2A, 2B, 3A és 3B: Atreides-ek elpusztítása
4: Fremen likvidálása
5: Ordos legyilkolása
6A és 6B: Űrkikötő megsemmisítés
7: Ismét Ordos gyilkolászás
8, 9A és 9B: Tisztogatások

Az Atreides család küldetései:
1A és 1B: 2500 fűszer kitermelése
2A és 2B: Harkonnen likvidálás
3A és 3B: 5000 fűszer kitermelése
4: A Sietch Tabr védelme
5: Fogolykiszabadító tranzakció
6A és 6B: Ordos-ok gyilkolászása
7: Harkonnen likvidálás
8: Ordos likvidálás
9A és 9B: Tisztogatások

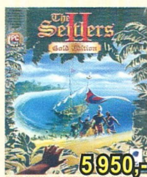
Az Ordos család küldetései:
1A és 1B: 2500 fűszer kitermelése
2A és 2B: Tisztogatás
3A és 3B: Harkonnen likvidálás
4: A Sietch Tabr elfoglalása
5: 5000 fűszer kitermelése
6A és 6B: Védjük az űrkikötőt
7: A császár likvidálása
8: Mindenki-mindenkit
9A és 9B: Tisztogatás





CD GALAXIS

1114 Budapest, XI. kerület, Vásárhelyi Pál u. 8. Telefon/Fax: 361-4061



Settlers 2 Gold



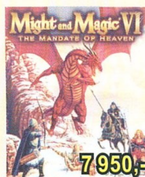
Need For Speed 2 SE



X-Files (a játék)



Vészhelyzet/Emergency



Might & Magic VI



Rally Bajnokság



Beasts & Bumpkins



Adv. Tactical Fighters



AH-64D Longbow



Blaster!



F1 Racing



X-Wing vs TIE Fighter



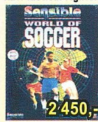


Incubation + Hidden Worlds + Wilderness

Deadlock 2 — 3 950,-



G-Nome



Sensible World Of Soccer



Snoopy



Music Maker 2.0



Music Studio 3.0



Music Maker 3.0



Arcade America



Pizza Tycoon



FX Fighter

3 Mega Games	5 950
(WC 4, Privateer 2, Crusader 2)	
7th Legion	4 950
Abe's Odyssey	4 950
Addiction Pinball	7 950
AH-64D Longbow	2 450
Archimedian Dynasty	3 950
ATF	2 450
Battle Isle 3	4 950
Battlespire	6 950
Beasts & Bumpkins	1 950
Betreyal In Antara*	4 950
Birthright	4 950
Blaster!	1 950
Blood	4 950
Broken Sword	4 950
Broken Sword 2	5 950
Capitalism Plus	3 950
Carmageddon	5 950
Championship Man. 97/98	5 950
ChessMaster 6000*	9 950
Civil War Generals 2	4 950
C&C + Civilization 2	6 950
Colin McRae World Rally*	9 950
Commandos	9 950
Conflict: Freespace	9 950
Dark Colony	2 950
Dark Omen	5 950
Dark Reign*	4 950
Deadlock 2	3 950
Death Rally	4 950
Deathtrap Dungeon	7 950
Die By The Sword	6 950
Dominion Storm	9 950
Duke Nukem 3D	4 950
Duke Nukem: Kill-A-Ton	11 950
Dune 2000*	AKCIÓ

Earth 2140	4 950
Emergency/Vészhelyzet*	4 450
F1 Racing (UbiSoft)	4 950
F15 (Jane's)	5 950
F16 Fighting Falcon	2 950
F22 Air Dominance Fighter	5 950
FA18 Korea	5 950
Fallout	5 950
Fantasy General	2 950
Fighting Force	6 950
Final Fantasy 7	9 950
Flight Unlimited 2	5 950
Flying Corps Gold	5 950
Forsaken	4 950
Gabriel Knight 2	5 950
Gex 2*	9 950
Gold Games 2 (24 játék)	6 950
Heart Of Darkness	9 950
Heroes Of M&M Compend.	11 950
Hexplore	7 950
Imperium Galactica (ang.)	4 950
Incubation Tripla Pack	5 950
International Rally Champ.	4 950
Israeli Air Force (Jane's)*	9 950
Jack Orlando	4 950
Jazz Jack Rabbit 2	5 950
Jedi Knight + Mission*	9 950
Jedi Knight Mission	2 950
Joint Strike Fighter	4 950
Journeyman Project 3	5 950
Klick & Play	6 950
Knights & Merchants*	5 950
(teljesen magyar verzió)	
Little Big Adventure 2*	3 950
Lords Of The Realm 2	4 950
Master Of Orion 2	4 950
MAX 2	9 950

MechCommander	10 950
MechWarrior 2: Mercen.	2 950
MegaPak 9 (8 játék)	7 950
Megarace 2	3 950
Might & Magic VI*	7 950
Mortal Kombat 4*	11 950
Myth: Fallen Lords	5 950
Need For Speed 2 SE	3 450
Need For Speed 3*	9 950
NHL Hockey 99*	9 950
Panzer Commander	9 950
People's General*	9 950
Phantasmagoria	5 950
Phantasmagoria 2	5 950
Plane Crazy	5 950
Police Quest SWAT 2	10 950
Premier Manager 98	7 950
Privateer 2: Darkening	2 950
Quake	3 950
Quake 2	5 950
Quake 2 M.: Reckoning	7 950
Quake 2 M.: Ground Zero*	7 950
Rally Bajnokság	2 950
Rally Champ. X-Miles	4 950
Rebel Assault 1+2	5 950
Rebellion	9 950
Red Alert Mega Box	JÖN
Redline Racer	5 950
Redneck Rampage 2	7 950
Rise & Rule Of Ancient Emp.	4 950
Road Rash	3 950
Sampras Tennis	4 950
Settlers 2 Gold	5 950
Settlers 3*	9 950
Shadow Warrior	4 950
Shivers 2*	4 950
Silver Games 1 (10 játék)*	4 950

Soldiers At War	9 950
Spec Ops*	9 950
Star Trek: Generations	4 950
Steel Panthers	2 950
Team Apache	9 950
Team F1	3 950
Tex Murphy: Overseer	5 950
Theme Hospital*	3 950
Theme Park	3 950
Time Commando	3 950
Tomb Raider 1 Gold	5 950
Tomb Raider 2	6 950
Tonka	7 950
Total Animals (3 játék)	9 950
Total Heaven (3 játék)	9 950
Total Racing (3 játék)	9 950
Turok	5 950
Ultimate RPG Archives	7 950
Under A Killing Moon	4 950
Unreal*	6 950
Urban Runner	4 950
Wargames*	9 950
Warhammer	2 950
Wing Com. 4 + Privateer 2	5 950
Wing Commander 5	4 950
World Cup 98*	6 950
X-Com Interceptor	9 950
X-Files The Game	7 950
X-Wing vs TIE Fighter	5 950
X-Wing vs TIE Fighter Miss.	2 950
Xenocracy	7 950
Zork Legacy Collection	5 950
Top Drive kormány+pedál	19 950
+ ajándék Rally Bajnokság	

* Hamarosan megérkezik

Áraink az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket már tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát - indokolt esetben - fenntartjuk.



COMPFAIR 98

Keresd fel standunkat az őszi számítástechnikai kiállításon, hogy részt vehessél szuper meglepetés akcióinkban, és a csak a kiállítás idejére szóló, további árkedvezményeinkben.

Időpont:
Október 13-17

Helyszín:
BNV területén
"A" pavilon 101
(az áruházzal szemben)

INGYENES TÖRZSVÁSÁRLÓI KÁRTYA
minden kedves kiállítási vásárlónknak!

Boltunkban kapható valamennyi program eredeti, legális, nem használt, originál példány.

POSTAI CSOMAGKÜLDÉS!

Rendeld meg telefonon, hogy másnap már játszhass vele!

Legfrissebb, teljes árlistánkat 0-24h lehívhatod a
FaxBank-ból: 2-333-666/2345#

Tomb Raider III.

Lara néni kalandjai



"...Amikor a tengerészek elérték az oltárt, ahol a meteor még mindig a földhöz volt láncolva, akkor ott megtalálták, majd akaratlanul is ellopták a négy ereklyét, melyeket ismeretlen kezek helyeztek oda... A matrózok egyike naplót vezetett Angliába visszafelé menet. Egyedül ő látta meg a hazai partokat..."

Napjainkban...

A kutatótársaság fúrásokat indított, mélyen a jég belsejébe. Az oltárkövön írottak egy ismeretlen anyag jelenlétére utaltak. Ez az anyag azzal a tulajdonsággal bír, hogy lemásolja és megváltoztatja a géneket – a géneket, melyek minden élő organizmust meghatároznak és felépítenek. Ezek a mutálódások kihatnak az élet és a fejlődés további szakaszára is.

Ebben az oltárkőben voltak Darwin óta a legfontosabb leletek az evolúció és a genetika terén – egy feljegyzés, melyet a tengerészek figyelmen kívül hagytak, amikor az oltárkő mellett egy európai jégbe fagyott tetemére bukkantak. Az ismeretlen sírfeliratán szerepelt a hajó neve, amelyen – feltehetően – ideérkezett. A néhai matróz naplóját követve a kutatók rábukkantak minderre és megkezdődött a mellőzött leletek feltárása...

Lara eközben Indiában kutatott ugyanezen ügyből kifolyólag. Ám a teljes igazságot még nem ismerte, csak annyi volt tiszta előtte, hogy a helyi mendemondák egy bizonyos bennszülött törzsnek legendás hatalmat tulajdonítanak.

És a kaland kezdetét veszi...

Áttekintés, avagy mire számítsunk a játékban az első két rész tükrében:

A TR III a legjobb két alkotóelemet kombinálja:

- Az un. Tomb Raider Atmoszféra, a különös helyek, a fejtörők és a felfedezés varázsa, valamint
- A TR II-ben debütált mozgások és a járművek vezetésére való lehetőség.

Ezen összetevők kombinálásával sikerült elérni, hogy a játékos 50-50 %-ban lavírozzon akció, lövöldözés, ugrálás, illetve kutakodás, puzzle-k kirakása és egyéb agyalás közt.

Larát irányítva ezúttal minden egyes pályán többféle megoldást is találhatunk, a lineáris játékmenet már a múlté. Mindenki vérmérséklete és kedve szerint juthat előbbre és előbbre. Ez egyébként mást is jelent: a TR III-ban öt különböző kalandmodul kapott helyet, melyeket figyelmesen szemlélve, kapcsolatokat fedezhetünk fel köztük. Miután az elsőt teljesítettük, a következő hármat tetszőleges sorrendben teljesítetjük. Az új játékmentési opció még kényelmesebbé teszi a kalandozást a négy ereklye nyomában.

A továbbfejlesztett MI alaposan próbára fogja tenni a játékosok ügyességét, leleményességét és kitartását, mert az ellenfelek sokkal életszerűbben fognak reagálni a kialakult helyzetekre. Ez azt jelenti, hogy harc helyett előnytelen helyzetben inkább a visszavonulást választják. Már lehetővé válik a lopakodás, és a hátulról való, meglepetésszerű támadás.

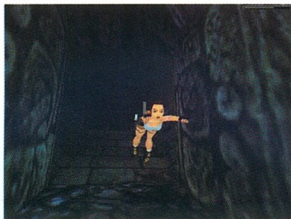
A kicsinosított hátterekhez és objektumokhoz hasonlóan, a TR III egy seregnyi újítást vezet elő, úgymint szivárványszínű fények, opálos vízfelületek és sokkal realisztikusabb lángnyelvek, robbanások és csobbanások. Az összetevők direkt a játékosok megelégedettségére és örömére lettek tervezve!

Néhány "száraz technikai adat" a játékból:

- szivárványszínű fények
- fejlesztett, dinamikus fényforrások
- fejlesztett ellenséges MI
- új földfelszín rendszer (különálló poligonok képében) az opálosabb vízfelszín és a régészeti műemlékek kedvéért: oszlopok, terek, cellák, stb. Az élő tereptárgyak és a kőpadlók kinézetén is dobtak egy nagyot.
- fejlesztett textura-paletta a nagyobb felbontás jegyében
- fejlesztett vízhatások (fodrozódó, áttetsző felszín) és új fényvisszaverés
- sokkal gyorsabb engine
- opálos áttetszés a megfelelő felületeken (pl. víz, ablaküveg, vékony jég, stb.)
- a PlayStation-tulajdonosok is jól járnak, speciális Hi-Res (384x240-től 512x240-ig) felbontást produkáltak a készítők.

Lara új mozdulatai:

- szökellés: Lara pár pillanatig csúcssebességre kapcsol, és egy hatalmas vetődéssel elkerülheti az időzített csapdákat.
- szökellés és vetődés: Ez a kombináció tipikusan használható a lezuhanó csapóajtók alatt az utolsó pillanatban való látványos átjutáshoz.
- perdülés: Lara így elkerülheti a feléje suhanó lövedékeket.
- araszolás: Lara tud kúszni-mászni-hason csúszni előre és hátra.
- vetődés II: Egyfajta "Tarzan-ugrás", mikoris


elrugaszkodva Lara szépen száll a levegőben, s csak reménykedik, hogy valamit azért el tud majd kapni...
- ajtónyitás: Valaki megtanította Larát a kilincs trükkös használatára, most már nem csak taszajtgatni fogja (eddig ilyenkor a "NO" jelentkezett)
- oldalazó úszás: Egyértelműen a vízalatti közlekedés megkönnyítését és leegyszerűsítését eredményezi.
- falról ugrás: A legügyesebb játékosok megcsinálhatják azt, hogy nekifutnak a falnak, felugranak a talajra merőleges felületre, majd onnét a lendület erejét kihasználva látványos hátraszaltót hajtanak végre.
- ajtók benyomása: Ha a kilincs mégsem válna be...
- lendülés: A tipikus "Tarzan-höhöjj" – egyik kötélről a másikra.

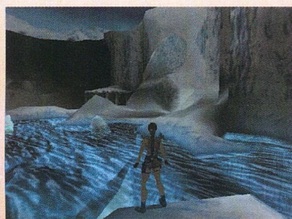
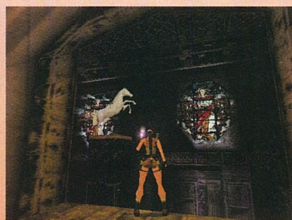
Egy kis kozmetika:

- levelek kavarognak a földön
- lábnyomok a hóban és a homokban
- váltakozó időjárás, úgymint hó- és sima eső, derült idő, köd
- a köd mellett egyéb szürkületi tényezőkkel is találkozhatunk, pl. alkonyat
- néhány helyszínen madarak repkednek
- és végül új ruhák a kisasszonynak

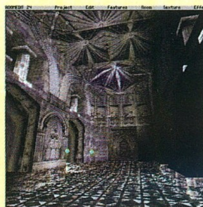
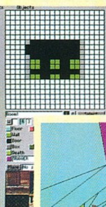
Mindent egybevetve, ha majd megjelenik, biztos, hogy abban a hónapban ez lesz a Jolly Joker. Igazán nagyszerű programra van kilátás, még ha csak a fele lesz igaz abból, amit a sajtófőnök nekünk összehordott, s ezt ti a fentiekben olvashattátok.

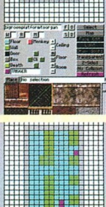
SilvanioN

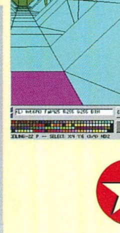


Így készül a játék





Godzilla

A méret a lényeg?

Nos, talán azzal kezdeném, ami a lényeg: aki igényesebb mozirajongó, messzire kerülje el a filmet, aki meg könnyebb szórakozásra vágyik, és valami salátát akar a moziban látni, az uccu neki, nem fog csalódni, több jelenetnél a hasát foghatja a röhögéstől. A technikai kivitelezésről csak annyit, a hangzás, a látvány, a computeres animacik egész jók a filmben. Vagy mégse? Kisebb bibik azért akadnak, és ezt a figyelmesen szemlélődő mozirajongó ki is böki az amúgy agyondicsért, és agyonajnározott technikai jelenetektől hemzsegő filmben. Néhány hiba a filmtrükkökből: Nem 'tom láttatok-e már helikoptert lebegő helyzetből elindulni? A repülés törvényei szerint ez úgy oldható meg, hogy a pilóta megdönti a helikopáter orrát és a rotort előre, a gép elindul. (Tapasztaltabbak egy-két "heli szimuból" ismerik ezt, vagy ők maguk a gyakorló pilóták.) Nos, a filmben ez kissé máshogy műkszik. Az Apache (az amerikai haderőben rendszeresített támadó helikopter) lebeg, majd elindul előre dőlés nélkül, mint akit madzagon húznak. A másik baki szintén a helikkel kapcsolatos. Az üldözési jeleneteknél (New York-on keresztül űzik szegény Godzi bácsit, és viszont) eléggé kitűnik, hogy a helik csak az utcára vannak montírozva, soha az életben nem látták New York belvárosát. És még egy baki. (Mit tesz Isten ez is a helis fajtából.) Tíz-tizenöt Apache kergeti hüllő barátunkat, úgy repülnek mögötte, mint egy szúnyogfelhő, lövik a jószágot gépfegyvereikkel szinte megállás nélkül. Érdekes módon az egymás mögött haladó helikopterek folyamatos tüzelés mellett, a házak közt kanyarogva nem találják el egymást (Igaz, a hüllőt se nagyon). Persze a fentiek csak egy rosszmájú fickó irigy csipkelődései. Asszem' ennyi "lehúzás" elég, nézzük mi is a sztori.

"Muroroá" korallzátony, francia nukleáris kísérleti bázis, robbantások, és Galapagosz-szigeteki gyíkok váltják egymást a film elején, míg feltűnik Ő, még kicsi tojás formájában. Aztán ugrunk az időben, Godzi megnőtt, és az USA felé tart. Szétszed egy japó halfeldolgozó hajót, összetapossa a zöldségeskerteket, majd egy öreg csöves new york-i horgászt rémít halálra, és megérkezik a célállomáshoz. Persze az US Army sem tétlenkedik. Beszerzik az őshüllészetben jártas profnőket és profokat, adnak melléjük egy ezredest (Mér' csak ezredes? Igazán lehetne tábornok a pasi. Ez jellemzőbb az ami filmekre) vezetőnek, azt jön a parancs, megfogni, megölni, megsemmisíteni, feldarabolni. A francia titkosszolgálat sem tétlenkedik. Hatalmas lelkiismeret-furdalásuk van, mert - a nukleáris sugárzás miatt - egy szörnyet szabadítottak a világra (ez egy kissé röhejes). Saját kis akciócsoportjuk igyekszik ártalmatlanná tenni a dinót, élükön Jean Renoval. Csapata mindig egy lépéssel előrébb jár, mint az amik. Lehallgatják a US Army-t, átverik őket GI JOE-nak öltözve és persze a végén ők intézik el a Godzi-fészekké átalakított Madison Square Garden-ben elszabadult kétszáz kis dinó lebombázását, és ők vezetik óriáshüllőnket a kivégzőosztag elé. Persze a "jó öreg" Amerika sem marad tétlen, a tudósaik tudnak, a katonáik elszántak, és bátran rontanak 5,56 mm-es M-16-osokkal az óriáshüllőre. Dícséretes! Még három tengeralattjárót is bevetnek a menekülő hüllő ellen, csak azért, hogy a "vizes rész" végén az egyik ami U-boat a tenger fenekére küldje a másikat. Véletlenül. És persze, a film egyik főszereplőjévé kinevezett ifjú tudóst is lapátra teszik, mert régi szerelme - a női főszereplő - elcseni azt a "szupertitkos" videokazettát, amin az elsüllyedt japán hajó egyetlen túlélője, a "Godzilla" szót ismételgetve, kórházi ágyában fekszik.

Végkövetkeztetésként annyit mondanék: nem tudtam eldönteni, hogy a film kabarénak, vagy tragédiának készült. Maradjunk inkább az akció-tragikomédiánál, talán ez illik rá a legjobban (Lehet, hogy új műfajt alkottam, izé, alkottak?).

SilvanioN

Saving Private Ryan

Mentsetek meg Ryantől!



Már jóval a magyarországi bemutató előtt pletykákat lehetett hallani erről a monstre alkotásról. Állítólag az Egyesült Államokban még nem kötelező olvasmány, de megnézni melegen ajánlott. Sokak szerint a század legnagyobb szabású háborús filmje, Spielberg felülmúlta önmagát. Ezek után érthető, hogy csak rászántam magamat a valami öt-hatszáz forintos jegy megvételére, melynek jóvoltából részesülhetek a csodában.

A film elején, és végén az egész mozivásznat betölti az USA lobogó. Ez már meg is határozhatná egy film színvonalát, ha nem tudnánk, hogy az elmúlt évtizedek egyik legnagyobb rendezője áll a produkció mögött. Türelmesen vártam és figyeltem, mikor jön az áhított megvilágosodás. Ez egészen a két és háromnegyed órán át húzódó atrakció végéig váratott magára – végre felállhattam. Szó, ami szó, a Háború és béke után a háborús filmek terén igen nehéz újat hozni. Ezt néha elfelejtik, s ilyenkor olyan nagyságok, mint Steven Spielberg is, beleesnek abba a hibába, hogy maradandó alkotást próbálnak összehozni. Ami azt illeti, ez most sem sikerült. A filmben semmi olyan dolog nincs, amit máshol már le ne lőttek volna. Talán a rettentően élethű hanghatások érdemesek elismerő szavakra, de ezentúl...

A történet pediglen a következő: 1944-ben a németek védelmi vonalát az amerikai-angol egyesített haderő Normandiánál áttörte. Ennek állít – próbál állítani – emléket a film egy rendkívül véres és kegyetlen partraszállási jelenettel. Majd a győztesek megpihennek, jöhetnek a hullaszállítók és a romeltakarítók. Ekkor érkezik az utasítás a vezérkari főnöktől, hogy egy teljesen közönséges közlegényt ki kell menteni a német vonalak mögül – ejtőernyős volt a szentem, de elvétette a nagy ugrást. Az ok nagyon egyszerű, viszont nemes: egy nap alatt meghalt Ryan közlegény három testvére, a front különböző szakaszain. Számára ezért véget ért a háború, mehet haza a gyászoló anyához. Tehát ezért a nonszensz ötletért, a legjobb emberekből válogatva, felszerelnek egy egész szakaszt, vezetőjükké kinevezik a partraszálló rohamcsapatok parancsnokát, számos forró helyzet túlélőjét, egy igazi profi veteránt. A csipet-csapat pedig elindul. Időnként lövöldöznek, időnként beszélgetnek. Amikor lőnek, akkor rettenthetetlen amerikai tengerészgyalogosok, amikor beszélgetnek, akkor érző szívű emberek, emberiesek és emberségesek. Kiderül, hogy még anyjuk is van, némelyiküknek gyermekkora is.

Mire megtalálják Ryant, már tele van a rohamsisakjuk az egésszel, főleg, hogy két társuk is meghalt közben. Úgy látszik, a halál eddig ismeretlen fogalom volt számukra. Ryan megroppan, de nem törik meg a hír hallatán, s rövid lelki tusa után kivágja a farbát: ő biz' itt marad a fronton és megvédi a megvédenivalót. Szó szót követ, végül megérkeznek a németek, mire Szása módra az alig tíz fős csapat feltartóztat pár tigris tankot meg egy egész századnyi wermachtlegényt. Mikor már minden veszni látszik, megérkeznek az amerikai repülőgépek és velük a felmentő csapat, ezzel jöhet a végső katarzis, a zárójelenet, majd a szereplők névsora.

Nos, ez a film a század legnagyobb és legvéresebb háborújának pár pillanatába enged bepillantást. Van benne bajtársiasság, ellenségeskedés, halált megvető bátorság, és megvetendő gyávaság, árulás, és kitartás, amerikaiak, és németek. Szó esik benne a kemény külső mögött meghúzódó rettegő emberparányról, szeretetről, és szerelemről. A baj csak az, hogy majd' három órán át, s emellett rendkívüli lehetetlenségek is fellehetőek ebben az állítólag profi alkotásban.

Noha biztos vagyok benne, hogy sokan meg fogják nézni, én nem ajánlom senkinek. Nagyobb a füstje, mint a lángja.

Zotyo



JOKER poszter

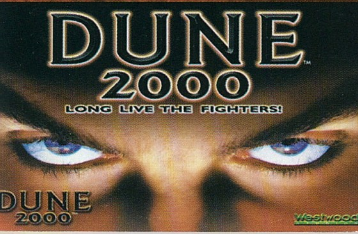
O2EG12







DUNE 2000











A tetoválás művészete

1. rész

A tetoválás szó a hawaii tatau szóból származik (tatau-tattoo). Ősi művészet, amely együtt fejlődött az emberiséggel. Már az ősemberek is tetováltak, elterjedt volt az ókorban, az egyiptomiaktól a keltákig. Mára az egész világon, minden kontinensen és országban jelen van valamilyen formában. Az emberek véleménye megoszlik, sokan bizarrnak tartják, mások elfogadják, megint mások rajonganak érte.
Tőlünk nyugatabbra valóságos kultusza alakult ki, már évszázados hagyományai vannak a gépi tetoválásnak is. Amerikában a századfordulón nyíltak az első tetováló szalonok, többnyire kikötőkben vagy azok szomszédságában. A technika azóta mit sem változott, néhány apró eltéréstől és a sterilitástól eltekintve. A gépek ugyanazon az elven működnek, sőt ugyanúgy néznek ki mint 100-150 évvel ezelőtt, a tetoválás folyamata is ugyanaz maradt.
A tetoválás elterjedése a matrózoknak köszönhető, akik útjaik során elvitték a technikát szerte a világba. Külön említést érdemelnek a polinéziai szigetvilág őslakói, valamint a mai Új-Zéland területén élő maori indiánok, akik évezredek óta ugyanúgy művelik ezt az ősi mesterséget. Többnyire egész testüket borító geometriai ábrákat viselnek (beleértve az arcukat), ezek a törzsi jelek szertartásszerűen, sorban kerülnek fel a testükre. A maori tetoválások jól megfigyelhetők Tamahori: Once Were Warriors című filmjében.
Az emberi bőr díszítésének nagy hagyományai vannak Japánban, ahol az ősi fametszetek stílusában készültek és készülnek ma is a tetoválások, elképesztő részletességgel. A yakuza harcosok testét borító sárkányok, aranyhalak, fodrokban elvesző szirmok mind ilyenek.
Magyarországon számos tetováló szalon működik, többnyire öncélú, profitorientált vállalkozások, a sokat emlegetett szövetségbe tömörülés azonban részben a szakmai elhivatottság hiánya, részben a konkurencia harc miatt egyelőre elmaradt. Eddig három Tattoo Expo volt hazánkban, a legutolsó már 4 évvel ezelőtt. Nyugaton szinte havonta rendeznek különböző Expo-kat, mindig más és más városban. Ez jó alkalom az elkészült "művek" bemutatására, nyitott a látogatók előtt így közelebb kerülhet az emberekhez.
A tetoválás manapság már jó minőségű alapanyagokkal történik, steril körülmények között. Tetoválni bármilyen ábrát lehet, s gyakorlatilag a test bármely részére, még nyálkahártyára is, de nem szerencsés pl. tenyérre vagy talpra mert ott cserélődik a bőr. A tetoválás lehet az önkifejezés eszköze, jelölhet hovatartozást, világnézetet, véleményt, de a leggyakrabban csak kedvtelésből tetováltatnak.
Bár az utóbbi időben oldódni látszik az emberek ellenszenve a tetoválás iránt, azért mégis megmarad egy szélsőséges hóbortnak. Pedig eljön az az idő, amikor senkinek sem kell majd bizonygatni, hogy: A tetoválás művészet.

Getto
getto@dunaweb.hu



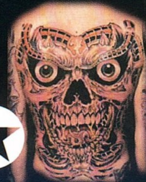













✪ Galéria



1 ✪ Paul Booth (Judit, a boszorkány)
2 ✪ Gandhi portré (alkar tetoválás)
3 ✪ Stéphane Chaudesaigues
(A világ örökös tetoválója cím nyertese)
4 ✪ Kelta csomóminta (felkar tetoválás)
5 ✪ Alien festői felfogásban (mellkas tetoválás)
6 ✪ Pulp Fiction - Uma Thurman mellkason
7 ✪ Philip Leu (Tradicionális sárkány)
8 ✪ Nonfiguratív ábra (vádli tetoválás)
9 ✪ Leonardo da Vinci és Mona Lisa duettje
10 ✪ Páncélos lovag (comb tetoválás)
11 ✪ Koponya ábrázolás (teljes hát)
12 ✪ Nonfiguratív levélminta (hát tetoválás)
13 ✪ Maori indián motívumok (teljes kar tetoválás)



Játéktermek mélyén



A játéktermek mélyén általában fellelhetsz olyan eszközöket, amelyet a személyzet "nyerőgép" megnevezéssel szokott illetni. Mielőtt odalépnél valamelyikhez, mindenképpen vésd az eszedbe, hogy ez a tulajdonosa számára "nyerő" gép. Megismerheted a gépet arról is, hogy általában egy olyan címke díszeleg rajtuk, hogyaszongya "*A gép pénz kifizetésére nem alkalmas*". Mint a későbbiekből kiderül, erre nem is lesz majd szükség, mindenesetre sajátságos filozófia az, hogy ha pénzt nem ad, akkor neked miért kell ezért pénzt fizetni? (A V2.0 verzió az az, amikor - saját elképzelésük szerint - pénzért tesznek bele creditet, de csak pontokat lehet nyerni a masinával.) Na mindegy. Vannak upgraded verziók is: ilyenkor a nyerőgép valamilyen konzoljátéknak van álcázva (igen kedvelt a Teenage Mutant Ninja Turtles). Miért kell álcázni? Azért, mert egy ilyen játék üzemeltetése - elméletileg - a Szerencsejáték-felügyelet hatáskörébe tartozna, és ahhoz, hogy - elméletileg - legálisan működjön, a tulajnak be kellene jelentenie és - nem utolsósorban - súlyos (90%) adókat fizetnie a szerencsejátékért. Ezért inkább mint "készségfejlesztő automata" létezik a masina, hogy a kocsmáros és az üzemeltető gennyesre kereshesse magát. Ez egyébként nem a Te dolgod: a Te dolgod az, hogy hagyd benne a teljes fizetésed, és vidd haza a pofonokat, amit a "hol adja ez az ÁFA-s számlát?" típusú kérdéseidre zsákmányolsz.

Ott tartottunk, hogy sikerült felfedezni a gépet. Amennyiben egy egész kicsit is hajlamos vagy arra, hogy a szerencsédet egy úgynevezett szerencsejátékon tedd próbára, akkor ezt mindenképpen ki fogod próbálni. (Ha az előbbi állítás true, akkor javaslom, hogy a kutyát a próba előtt írasd asszonypajtás nevére, hogy legalább az megmeneküljön - mert mindent el fogsz adni). Ez a "szerencse" játék ugyanis csak a tulajdonosnak hoz szerencsét. Elképzelhető ugyan, hogy a bátortalanul behajintott száz forintod még egyet fial, de természetesen azt öt percen belül bebukod és újabbakat (valószínűleg nagyobb címletűeket) fogsz kérni a gépbe.

Szabályismertető a gyümölcsös gépekhez:

A Fruit Machine-klónokon csak a középső sor fizet, ami abból is kiderül, hogy mindig a felső meg az alsó sorban van, ami neked kell. (Régebbi típusú, mechanikus masinákon van olyan is, hogy minden soron és átlón is lehet játszani, de azok már kimentek a divatból, tehát most nem foglalkozunk velük. Aki esetleg ilyen kuriózumokkal óhajt játszani, annak javaslom, látogasson el a napfényes Újpestre, vagy Kőbányára, amelynek osztályon felüli helyein - ez onnan ismerszik meg, hogy Tallérost csapolnak, és az úri közönség igencsak színes - még található ilyet.) Három vagy négy gyümölcs a jó, cserkóból egy is, ha szélen van. A bonus max. egy ezredes lehet (illetve dupla téten a duplája), és ötszázról indul. Úgy juthatsz hozzá, hogy kipörgetsz abból a négy gyümölcsből legalább hármat, ami a fent levő táblából hiányzik. Jó esetben 2-3000 Ft-ból már kiveheted... A minimum tét 5 Ft, a maximum 20. 10 alatt nem érdemes játszani, mert akkor a bonusnál sorsolgat és - természetesen - nem te leszel a szerencsés. Vannak még sima, dupla és tripla "bárok" is, amelyek jobban fizetnek, mint a gyümölcsök, ennek megfelelően ritka vendégek a fizető sorban. A legjobb az egészben viszont a Jackpot (népiesen:"dzsekpont"), ami ötezerről indul, és ha elég sokat pörgetsz vele, akár az elképesztő tízezer forintos magasságokba is emelkedhet. Ez ám a mesés nyeremény! Már a tied is, ha kapsz négy jackpotot. Igen sűrűn adja, mert ezek a masinák rendkívül barátságosak...

A Fruit Machine-típusúaknál jóval elterjedtebbek azok a gyümölcsösök, ahol a játékmező 3x3 részre van osztva, és mindegyik külön pörög. Ilyet minden frekventált kocsmában találhatsz. Van egy csomó klónja, de a szabályok tulajdonképpen ugyanazok. A minimum tét egy ruppó, a maximum hatvannégy. Sorokon és átlókon lehet játszani, következésképpen a célszerű tét a nyolcas (egy-egy forint a három vízszintes és három függőleges sorra, valamint a két átlóra). Igen szórakoztató látvány az egy forinton játszók serege, mert ilyenkor csak a középső vízszintes sor fizet, ergo a masina a többi sorba mindenféle mókás dolgot szór, a t. játékos meg halál boldog, csak éppen nem kap egy forintot sem. Vannak olyan gépek is, ahol a sorokon oda-vissza is lehet játszani, valamint a két jobb átlón is (népiesen:"kétpályás"), itt a célszerű tét természetesen 2x8 forint. A masinák kidolgozásánál gondoltak az egyszerűbb, valamint a részeg emberekre is, mert piros vonal mutatja, ha valamelyik sorban - úgymond - nyertél (már amennyiben nyereménynek számít a bélás, amikor a pörgetés nyolcba került). A nyereményt fel lehet írni, vagy meg lehet szorozni. A szorzás is emelkedett agytevékenységet igényel: el kell találni, hogy a következő lefordított kártyalap kicsi (ásztól hatig) lesz, vagy nagy (nyolctól királyig). A hetes egy kis aranyos: ha az jött (szokott bőven), akkor mindenképpen buktál, de van egyébként olyan gép is, ami hetesre új lapot ad. Ha eltaláltad, szorozhatsz tovább. Mivel - mint fentebb is említettem - ezek igen barátságos gépek, szoktak lenni nyitott lapok is, amit valószínűleg nem lesz különösebben nehéz eltalálni. Az egy más kérdés, hogy a nyitott lap alkalmasint hetes szokott lenni, de ha mégsem, akkor mindenképpen találsz egy hetest, amíg odáig elszorzol...

CoVboy

folytatjuk...

Divat

Sziasztok!!! A Freestyle rovatban elsősorban a szabadidő kultúrált eltöltésével kapcsolatos témák kapnak helyet, így a szórakozás, öltözködés stb. A játéktermi kalandozásokat sem mindegy, hogy milyen lábbeliben tesszük. Ezúttal néhány Adidas futócipőt mutatunk be. Segítségével talán könnyebb lesz a választás cipővásárláskor.

Bolddog



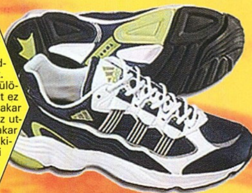
AlFreSCo TraXion

Ez egy második generációs futó-cipő, mely hihetetlen mértékben az úton tartja a lábat a járdán található kövek és mindenféle egyéb akadályok ellenére. Az összes TriXion lábbeli maximálisan rögzíti a lábat és szinte észre sem veszed, hogy van rajtad cipő. Létezik sötétszürke / fekete / és rikító narancssárga színekben. A rugalmas cipőnyak kényelmesen rögzíti a lábat, valamint megvédi a törmelékektől és a nedvességtől. A felsőrész designja átlagos, de a színeket nagyon jól eltalálták a tervezők. A talp a legújabb TraXion stílusban készült.



KoNsTanT

Szilád, stabil talajt nyújt ez a cipő a viselőjének. Ideális azoknak a futóknak, akik lúdtalpbetétet használnak. Megjelenésével semmi különösebb feltünést nem kelt ez a lábbeli, szóval, aki nem akar nagy látványosság lenni az utcán, és nem a cipőjével akar a többi "átlagembertől" kitűnni, annak találták ki ezt a lábbelit. Könnyű és hajlékony, hogy tulajdonosa mindig kényelemben érezze magát.







OzWeEgo

Egy jól megkonstruált, könnyű edzőcipőnek nevezhetjük ezt a modellt. Sötétkék / fekete / fehér / és rikító citromsárga színekben kapható. A felsőrész könnyű kiképzésű, hajlékony bőr. A fényvisszaverő csíkok ennél a cipőnél is gondoskodnak tulajdonosa biztonságáról. A talprész torziós rendszerű, mely garantálja a talp első és hátsó felének egymástól független mozgását.

ReSPonSe TraXion

Talán mondhatjuk, hogy ez a cipő a világon a legelterjedtebb futócipő. Különösebb extra design nincs rajta, de lehet, hogy az átlagossága miatt szeretik szerte a világon a kocogni vágyó emberek. Létezik törtfehér / fekete / sötétkék / és rikító piros színekben. A felsőrész stabil, rugalmas műbőrből készült. A cipő eleje könnyen szellőzik, ezáltal kiválóan alkalmas sportolásra, és praktikus, mert mosás után gyorsan kiszárad.



Képregény történelem

A képregények múltja, jelene és jövője

A mai képregény őse a múlt században született amerikában. Ez volt az ún. comics book. 1937-ben látott napvilágot az első Detective Comics füzet, amelyben már a maihoz hasonló stílusjegyeket lehetett észrevenni (pl. buborékfelhőkben elhelyezett feliratok, vagy hangutánzó szavak). Ezután születtek meg a "máig harcoló" szuperhősök. A képregény 50-es és 60-as években élte az igazi aranykorát. Ebben az időszakban tucat számra jelentek meg a különféle képregények, mindig újabb és újabb történetekkel ellátva a képregényt habzsoló ifjúságot.

A lényeges különbség e két korszak képregényei között, hogy míg az 50-es években a sötét tónusú, fényképszerű ábrázolásmód volt a jellemző, addig a 60-as években a kontúros, túlszínezett pop-art irányzat figyelhető meg. Az amerikai képregény kiadás a témáiban sokkal beszűkültebbnek tűnik, mint az európai (pl. a francia vagy belga). A különböző országokba (így hazánkba) is eljutó amerikai képregények túlnyomó többsége a szuperhősökre korlátozódik. Ez nem jelenti azt, hogy ezeken kívül nem jelennek meg más témájú füzetek, számos kisebb kiadó is van, sőt magánkiadásban is jelennek meg kis példányszámban képregények.

A francia nyelvterületen egészen más képet mutat a képregény kiadás. Belgiumban a 30-as években indultak a ma már klasszikusnak számító Tintin és Spirou füzetek. Franciaországban olyan elképesztő kultusza alakult ki a képregénynek, hogy jól elkülöníthető műfajok születtek, van ismeretterjesztő, történelmi, alternatív, vagy pl. művész képregény, de van szex és pornó is. Jól demonstrálja, hogy mennyire komolyan veszik a dolgot, hogy sorra nyílnak a képregény iskolák! Az amerikai képregények befolyása nem hatalmasodott el az 1949-es ifjúságvédelmi törvény cenzúrája miatt, így sajátos "franciás" stílus alakult, francia alkotókkal. Ilyen, hazájában nagy tiszteletnek örvendő művész Mezieres (Luc Besson: "Az ötödik elem" című filmje az ő vázlatai alapján készült) vagy Moebius, akinek rajzait itthon, a boldogult emlékezetű "Az idő urai" című francia-magyar koprodukcióban készült rajzfilmből ismerhettünk meg. Napjainkra számos európai ország, pl. Finnország, Dánia, stb. saját szerzőket nevelnek, követve a Franciaországban jól bevált stratégiát.

Magyarországon a 80-as évek elején az akkoriban igen népszerű Kockás című képregény újságban találkozhattunk francia képregényekkel, többnyire rövid epizódokkal (Rahan, Dr.Justice, stb.). A magyar képregény készítés apostola a méltatlanul mellőzött és elfeledett Zórád Ernő aki már a hatvanas évektől kezdve egészen a nyolcvanas évek közepéig számos képregényt alkotott. Ezekből kivonatos formában lehetett látni néhányat, önálló kiállításán. Legjelentősebb műve a Füles rejtvényújságban publikált Rejtő-sorozat amit külföldön is többen elismeréssel illettek.

Számomra érthetetlen, hogy miért nincs még mindig magyar képregény kiadás. A magyarra lefordított, az eredetinél silányabb nyomdai minőségben megjelenő amerikai képregények jelentik az egyetlen alternatívát a magyar olvasó számára. Bár van néhány képregényekkel foglalkozó üzlet, de többnyire ezek is olyan amerikai képregényekre specializálódtak, mint Gen13 vagy a Spawn. Csak remélni merem, hogy várható némi elmozdulás erről a mélypontról és a képregény elfoglalja végre méltó helyét Magyarországon is.

Getto
getto@dunaweb.hu









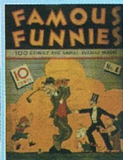






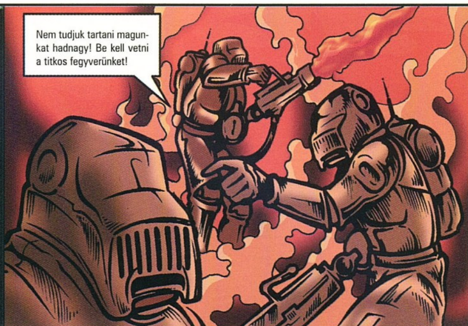




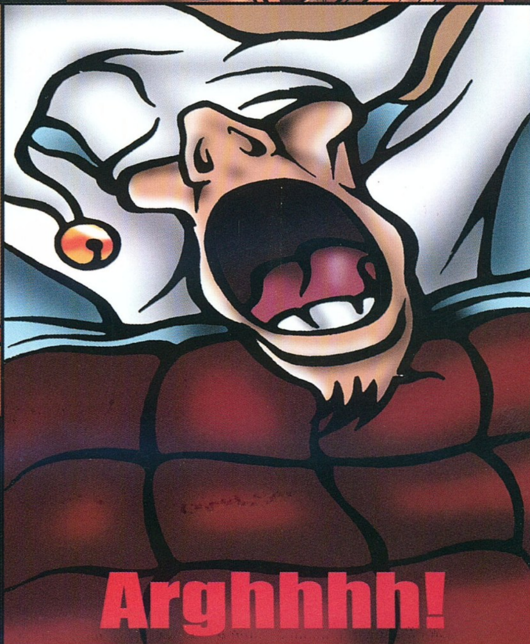


JOKER COMICS

DUNE 2000

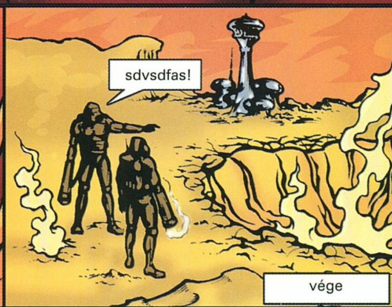
















Ez év nyarán egy nagyon fontos esemény zajlott le a magyar demoscene életében: a SCEneST-Rage'98 nevű party. Most erről a rendezvényről és az előzményeiről olvashattok bővebben - főleg azoknak ajánlva a dolgot, akik csak most kezdenek kedvet kapni a demózáshoz.
A SCEneST partisorozat 1995-ben indult útjára a Mechatronikai Szakközépiskolában. Már az első is nagy áttörés volt, mind a látogatók számát, mind az indult produkciók mennyiségét és minőségét illetően is. Ez volt az egyetlen olyan party, ahol a legrégebbi és legújabb doodék is fellelhetőek voltak - amigások, PC-sek, C64-esek egyaránt. Évről évre gyarapodott a látogatók száma és ennek köszönhetően az iskola egyre kisebbnek kezdett tűnni. A trilógia 1997-ben le is zárult, mivel ez év áprilisában volt az utolsó SCEneST party a Mechatronikában. A idei partit már nem lehetett itt megtartani: az iskola vezetősége a rendezvény előtt 10 nappal (!) -igen inkorrekt módon- visszamondta a lehetőséget, így ott többet ilyen party már soha nem is lesz. Az első SCEneST után több mint egy évvel új party-ciklus indult Rage néven. 1996-ban Kistarcsán, 1997-ben már a budapesti Almássy Téri Szabadidőközpontban volt megrendezve. Ez is nagyon sok látogatót vonzott és szintén szép számmal voltak nevezések is. A második Rage party közel kétszer annyi vendéget vonzott, mint az első. Ezzel rögtön be is vonta magát a "legnagyobb partik" névsorába. Ezután azonban úgy nézett ki, nem lesz több Rage party, majd még 1997-ben a SCEneST szervezői megegyeztek a Rage-esekkel abban, hogy együtt fogják megszervezni a Rage'98-at, nem sokkal a SCEneST'98 után. (Nem szerették volna, ha a másik nagy rendezvénysorozat véget ér.) A fent említett okok miatt a SCEneST'98 már törölve volt, mert a Mechatronika után nem volt otthona. A Ragenek viszont igen - nem is akármilyen. Így született az ötlet hogy együtt lesz megtartva a két nagy party. (Hiszen úgyis együtt szervezték volna a Rage-et, ezért változás szinte egyáltalán nem volt az előző évi tervhez képest.) Új nevet felesleges volt kitalálni, hiszen már mindkettő nagyon be volt járatva: "SCEneST-Rage'98 MEGAPARTY" lett a gyerek neve, ami tulajdonképpen a 4. SCEneST, és a 3. Rage party volt egyben. A siker nem is váratott magára: körülbelül 1120 vendég volt a partin. (Pontos számot azért nem lehet mondani, mivel a lányoknak szinte mindenhol ingyenes a bejárás az ilyen helyeken és így regisztrálva sincsenek. Csak megsaccolni lehet, hányan is lehettek bent, 50 és 100 között lehettek valahol..) Tíz demó indult, nyolc 64K intró, és számtalan más apróbb nevező, mind jó minőségű programokkal hirdetve, mire is képes a magyar scene. Az első helyért nagy küzdelem ment a Mandula, és az Euthanasia csapatok között, melyet végül az előbbi nyert meg 620 - 577-re. Nem sokkal mögöttük végzett az Exhumers Necrophobia nevű demója, azonban őket vigasztalhatja az, hogy ők vihették haza a Party Legjobb Csapata címet, mivel a Wild compót sikerült megnyerniük, és ez pontban előre segítette őket. (A második a Contract, a Replay, és a Mandula lett egyenlő pontszámmal!) Commodore 64-es demó is indult kettő a partin, de ez is viszonylag jónak mondható, mivel kisebb partikon egyetlen egy sem szokott lenni. A zene compóknál nem volt konnyű dolga az előzsűrinek, ugyanis megint jópár órát vett igénybe, hogy kiválasszák melyik 10 zene a legjobb a 4 csatornás, és a 32 csatornás kategóriákban. Trajic/Rhyme, és Sly Spy/United Force kiegyeztek 1-1 első es negyedik helyek között, míg Carlos/Breeze (és most már Mandula is) egyik számban sem adta alább a második helynél. A grafika compóknál már nem volt szükség ilyen mertékű előzsűrire, így majdnem minden képet be lehetett mutatni eredeti állapotaban. A 2D képek készítői közül Warpig, Xtro (Rhyme), Orome (akkor még nem, de azóta már Al), és Enok (Chrome) jeleskedtek, míg 3D-ben Myrel, Zoom, és Triton volt a legjobb (igen nagy különbségekkel). Ritkaság a Wild compó második helyezettje, amit az Ukran K. nevű csapat =) "Te vagy az életem" cimű filmje kapta. Ezt ott helyben a rendezvényen készítették, ami egyáltalán nem ment a minőség rovására.. Sőt. :) Mind kép-, mind hanganyagában fantasztikus. Aki még nem látta, azonnal szerezze meg valahonnan. (Ha esetleg nem került volna fel különböző ujságok CD mellékletére, az csakis a film főszereplőinek köszönhető, akik józanul nem mertek a kamera elé állni =) De ne keseredjen el senki. Bármely nagyobb partin biztos meg lesz valakinek, és akkor lemásolhatja végre. A híres-nevezetes Lamer Demó kategóriában az Extasy Film győzött (mint azt már lassan megszokhatjuk) fantasztikus paródiájukkal. Először a Csillagok Háborúját parodizálták ki Soft Wars cimű "átrajzolt" filmükkel, majd következett az Alien, most pedig újra lecsaptak ránk a Születlenség Napjával. (Ugye nem kell részleteznem, ez melyik filmből is készült ;) Az eredmény: fél óra hasfalszaggató röhögés ezer ember torkából. Na azért el ne felejtsük megemlíteni Immortal Ratet, CaPaNNát, és a Tafundekli Design-t sem (2.-3.-4. helyezettek). Szerencsére akadtak külföldi nevezők is szép számmal (főleg 2D gfx kategóriában), azonban kevés volt közülük, aki el is látogatott a partira. Legtöbbjük csak a vasárnap esti IRC csevejből tudta meg, hányadikként is végzett, amit küldött. A compok folyamatosan mentek végig. Sehol sem volt nagyobb fennakadás. Ez az, amit mindig így kellene csinálni. (Persze ahol ilyen sok induló van minden kategóriában, ott nem olyan egyszerű.) A PC-Amiga indulók SCALA-val lettek feliratozva, a 64-esek pedig megoldották maguknak ezt is. Két C64-et használtak, az egyikről mentek a feliratok, a másikról a demók. A nevezők nagy száma miatt a compók 2 részre lettek osztva. A második rész kezdete előtt a Shape együttes kápráztatta el a Mode stílus rajongóit. Nagyon színvonalas koncertet adtak, reméljük más partikon is a vendégeink lesznek. A díjátadás is tartogatott valami újat a közönségnek. Minden egyes díjazott kapott egy serleget is, melyen apró tábla hirdette, melyik compó, hányadik helyezettjét sikerült megnyernie az illetőnek. Igaz a szervezőgárda összeállítása új volt, de azért érződött a több éves tapasztalat: minden olyan olajozottan ment, mitha már évek óta összeszokott volna a társaság. Nem is szeretné senki, hogy jövőre ez bármiben is változzon.
Remélem neked is sikerült kedvet kapnod a demózáshoz, és meglátogatsz a jövőben egy-két scene partit. Akár programozóként, akár grafikusként, akár csak egy nézelődőként. A lényeg, hogy érezd jól magad, és találj barátokat hasonló érdeklődésű fiatalok között.

MELAN / AstroideA



SCEneST-Rage'98



Zenekarok az interneten

KFT.

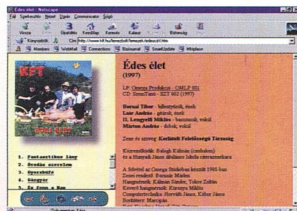


www.kft.hu

A KFT homepage egy nagyon jól elkészített oldal, ezt bizonyítja az is, hogy elnyerték vele az Europe Online "Európa legjobbja" díját. A főoldalról különböző irányokba indulhatunk, így például megtekinthetjük a "Galériát", ahol az együttessel kapcsolatos képeket láthatjátok. Megnézhettek koncerteken készült képeket, a KFT megalakulása előtti időkben készült fotókat, KFT-s plakátokat és meg sok-sok képanyagot az együttes életével kapcsolatban. A honlapon képeken kívül hanganyagokat is találhatsz, egy csomó számot meghallgathatsz a KFT Internetes rádiója segítségével.

A home-page-en üzemel a KFT-klub, itt elmondhatod a zenekarral kapcsolatos véleményed, jelentkezhetsz az együttes levelezőlistájára.

Az 1996. október 12-én a BS-ben megrendezett KFT koncertet az Interneten is nyomonkövethettétek. Ezt egyedülállónak nevezhetjük a zenei életben. Elolvashatjátok, hogy milyen nehéz volt összehozni az Internetes közvetítést, mert bizony a technika ördöge néha megvillantotta a fogát.



A KFT-Lemezbolt oldalon minden lemezről olvashattok, minden szám dalszövegét letölthetitek. Ha az adott lemez annyira megtetszett, akkor akár egy kattintással meg is rendelhetitek.

Összefoglalva a KFT homepage tényleg egy jól sikerült kikötő a Neten. Aki szereti az együttest az látogasson el ide, mert sok képet, zenét tölthet le, és mégjobban megismerheti a KFT tagjait.

Bolddog

PROSECTURA HOME PAGE - Netscape

Isten hozott a PROSECTURA Home Lapján!

(Örülünk, hogy idejöttél, máskor hozd a barátaidat is!)

Motto:

"Az élet nem illemtani iskola!
Az olyan emberek, akik megbotránkoznak egy erős kifejezésen gyávák, mert elképednek a való ÉLETTŐL!

Az ilyen emberek nyilvánosan felháborodnak, de roppant előszeretettel járnak nyilvános árnyékszékekre, hogy elolvassák a falakon látható illetlen feliratokat!"

Jaroslav Hasek

Prosectura

http://www.tolna.hungary.net/prosectura/

Az egyik olyan zenekar, amelyiknek van saját oldala a mi kis Internetünkön. A majd tíz éves zenekarról találunk itt nagyon sokféle-fajta információt. Egyrészt megtekinthetjük a történelmi összefoglalót, képekkel illusztrálva az 1987-es kezdetektől indulva. Gondolom a zenekar rajongóinak (és azoknak is, akik csak ismerik vagy már hallották őket) igen tanulságos lehet látni róluk egy 1987-ben készült fotót. Őszintén szólva nekem is igen tanulságos volt. Azt is megtudjuk, hogy az elején még Analis Coitus volt a zenekar neve, amit most itt inkább nem fordítanék le, de minden érdeklődő megtalálja a magyar értelmező kéziszótárban vagy esetleg egy latin szótárban, bár a két fogalmat jobb, ha külön-külön keresitek. Nagyon jó fotók vannak a zenekar tagjairól, köztük olyanok, amik még nagyon-nagyon régen készültek (pl. az énekes egész korai fényképe). Elolvashatjuk a zenekarral készült interjúkat egészen a kezdetekig visszamenve, érdekes módon az első két ilyen egy "ördög tudja milyen német újságban" volt.



A fotóalbum ugyan nem tartalmaz túl sok fényképet, de azok közül még mi is mutatunk néhányat. Természetesen megtaláljuk az együttes diszkográfiáját is.
Az újdonság az oldalon viszont még a tavaly novemberben-decemberben lezajlott "Utazó Punkcirkusz" elnevezésű koncerttturné. Ez egy kissé érdekesen hat így '98 novemberében.

Csoki

PROSECTURA * A BANDA * - Netscape

PROSECTURA * A banda 1995 *

Koncert a Diákszigeten

A '95-ös tavaszi turné volt a zenekar mélypontja.

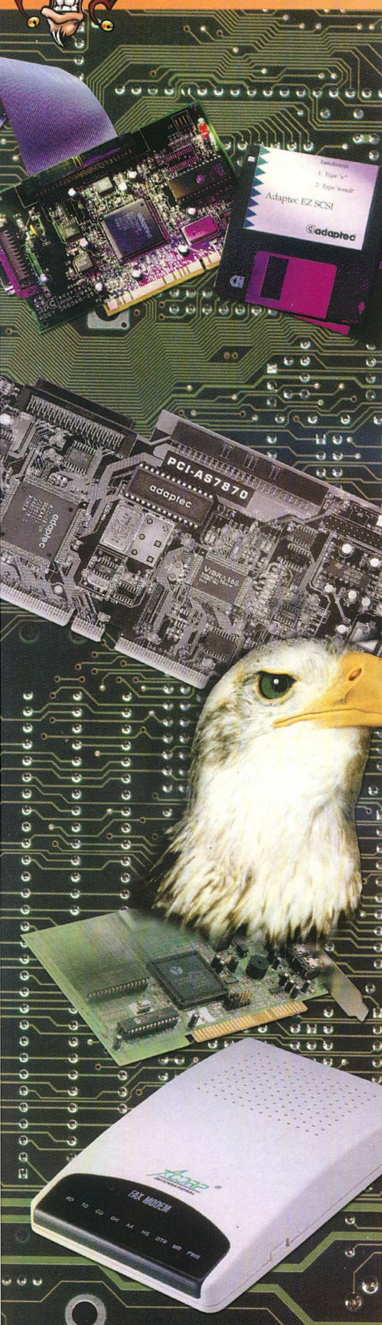
Kellemetlen dolgok, kevés néző, és ez persze vonja maga után a csapaton belüli rossz hangulatot.

Nyáug nem történik semmi





Hogyan vásároljun



Kezdjük az alapoknál.

Sajnos, sok olyan ember van, akinek nem sok fogalma van a számítástechnika mibenlétéről, annak ellenére, hogy ennél jóval többen használják a számítógépeket a mindennapi életben. Ebből következik az, hogy sokan úgy vagyunk vele, mint az egyszeri szegény ember, aki egyszer csak kap egy kapáló gépet és egy traktort a szekere és a kapája helyett. Ő sem tudja, mit is kezdjen vele, ahogy sokszor mi sem tudjuk, mit is kezdhetnénk a vagyonokat érő masinánkkal. Éppen ezért azt tanácsolnám: ne költsünk sokat a számítógépre, mikor valószínűleg fele annyi pénzért megkaphatjuk azt a gépet, ami a mi céljainknak megfelelő, illetve az adott feladat ellátásához elegendő teljesítménnyel rendelkezik.

Korántsem biztos, hogy két-háromszázezer forintot kell elköltenünk akkor, ha csak a levelezésünket szeretnénk otthon a számítógépünkkel készíteni. Ehhez felesleges megvenni az éppen legkorszerűbb számítógépet, mert egy alig használt olcsóbb gép is tökéletesen megfelelhet az igényeinknek. A legideálisabb egy olyan számítástechnikai boltot keresni, ahol használt és új számítógépeket egyaránt árusítanak. Hogy miért? Mert leendő gépünknek vannak olyan részei, amelyek jobb, ha újak és garanciálisak.

Új vagy régi, használt?

Ilyen részek a billentyűzet és az egér. Bár ezek csak kiegészítők, mégis jobb, ha ezekből újat vásárolunk, mivel még így is elég nagy esélyünk van rá, hogy néhány hónap múlva valamelyik elromlik. Leginkább az egér lehet veszélyes, ezért érdemes ennek az eszköznek a kiválasztásánál nem csak az anyagi, hanem a minőségi szempontokat is figyelembe venni. Inkább áldozzunk ezer forint helyett kettőt, mintsem hogy havonta kelljen visszajárnunk a boltba, ahol megvásároltuk. Kettőezer forint körüli összegért már nagyon jól használható eszközt kaphatunk, ilyen például a Genius NetMouse is, amelyik azon kívül, hogy jól bírja a használatot, rendelkezik egy középső gördítő billenő-kapcsolóval is, ez megkönnyíti a szövegszerkesztő használatát.

A billentyűzet kiválasztásánál leginkább arra érdemes figyelni, hogy ergonómiailag milyen szempontok szerint alakították ki, és hogy rendelkezik-e a magyar ékezetes karakterek beírásához szükséges billentyűkkel. Persze, aki nem elsősorban szövegszerkesztésre szeretné használni a gépét, nyugodtan vehet angol kiosztású billentyűzetet is. Az ergonómián belül pedig a leglényegesebb egy hétköznapi felhasználó számára talán az, hogy az egyes funkció-billentyűk, amiket állandóan használnunk kell, mekkorák és hol helyezkednek el a klaviatúrán. Képzeljük csak el, hogy milyen lenne, ha az 'Enter' vagy a 'Space' billentyű ugyanakkora lenne, mint bármelyik másik. Szinte lehetetlenné válna a kényelmes használat. Az sem lényegtelen, hogy a magyar ékezetes karakterek a többihez képest hol helyezkednek el. Legtöbbször az 'ű' és az 'í' az, amit rosszul szoktak elhelyezni. Ezt érdemes ellenőrizni a vásárláskor, mivel utána már nagyon kevés boltba vihetjük vissza, azzal a kifogással, hogy kényelmetlen a használata.

Ezzel kapcsolatban megjegyezem, hogy ez minden más egységgel így van. Vagyis, ha valami tökéletesen működik, csak éppen nekünk valamilyen - esztétikai, használati - oknál fogva nem tetszik, akkor legtöbbször hiába visszük vissza a vásárlás helyére, általában csalódottan kell távoznunk. Eleve csak akkor számíthatunk bármilyen megértésre vagy együttműködésre az eladók részéről, ha eredeti állapotában visszük vissza a megvásárolt egységet. Az "eredeti állapot" nem csak a tisztaságot jelenti, hanem az eredeti csomagolást is. Ezért az első néhány hétben még ne szabaduljunk meg a különböző dobozoktól, zacskóktól. A monitor dobozát egyébként is érdemes megtartani, mert csak abban lehet biztonságosan szállítani.

A következő dolog, amit érdemes újonnan megvenni, az a számítógép háza, és ebben az esetben nem csak azért, hogy a garancia előnyeit egy éven keresztül élvezhessük, hanem azért is, hogy a nekünk tetsző és lakásunkba, dolgozószobánkba illő házat választhassunk. Fontos szempont lehet a számítógépünk megvásárlásánál, hogy esztétikus, nekünk tetsző házba kerüljön.

Mit kezdjek vele?

A lényeg pedig egy számítógép vásárlásánál, hogy el tudjuk dönteni, mire is szeretnénk használni a későbbiekben gépünket. Van, aki csak a szövegszerkesztő, táblázatkezelő programokat szeretné használni, van, aki a gyerekének akar örömet szerezni vele, és vannak olyanok fiatalok is, akiknek az iskola miatt van rá szüksége.

Ha nem ragaszkodunk a legmodernebb programok használatához, akkor nem kell

…k logikusan számítógépet?

megvennünk a legmodernebb számítógépet. Legalábbis az első vásárláskor semmiképpen sem. Aki megelégszik a Word 6.0 és Excel 6.0 használatával, annak lehet, hogy elég egy 486-os processzorral felszerelt alapgépet vennie. Ezen a gépen már a Windows 95 is futtatható, de figyelembe kell venni az operációs rendszer kiválasztásánál, hogy szükségünk van-e rá, vagy elég egy régebbi verzió szolgáltatása is. A 486-os számítógépekre inkább a Windows 3.1 telepítése a javasolt. A Windows 95 kényelmes használatához érdemes egy Pentium processzoros gépet vennünk 32 vagy 64 MB RAM-mal. A Word 6.0 használatához elegendő a Windows 3.1 (vagy 3.11) telepítése, ami nem is annyira memóriaigényes. A 486-os számítógép vásárlásakor figyelnünk kell arra is, hogy az alaplap milyen típusú. Legfontosabb szempont, hogy legyen rajta PCI bővítőhely, mivel a modernebb csatolókártyákat (pl. videokártya) már csak ilyenbe lehet betenni. Természetesen a 486-os gépet ma már csak használtan vehetünk meg, de ez ne gátoljon senkit. Az alaplap, a processzor és a memória ritkán romló alkatrészek.

Processzor, alaplap, monitor...

Tehát a szövegszerkesztéshez elegendő lehet egy 486-os gép 16 vagy 32 Mbyte RAM-mal felvértezve. Egy ilyen gépet 500 Mbyte-os háttértárolóval már 40-50000 forintból is vásárolhatunk - természetesen monitor nélkül. A monitor az, amiből szintén érdemes újat venni. Ma már a modern monitorok megfelelő sugárzásvédelemmel rendelkeznek, és így nem rongálják a látásunkat (legalábbis nem annyira, mint régen). Illetve nagyon sok monitort árulnak 3 év garanciával, ami azért igencsak meggondolandó. Ez azt jelenti, hogy ha veszünk 40-50000 forintért egy új monitort, akkor három éven keresztül nem kell aggódnunk azért, hogy mit csináljunk, ha tönkremegy. Mivel a számítógép-vásárlás végösszegének majdnem a felét a monitor ára teszi ki, ezért mindig jól nézzük meg, hogy milyet veszünk. Nyugodtan kérjük meg az eladókat, hogy próbálják ki a jelenlétünkben a monitort. Nézzük meg, milyen vízszintes képfrissítési frekvenciákkal tud dolgozni – ma már ez az egyik legfontosabb szempont, hiszen ez is a szemünket rontja. Fontos, hogy Non-Interlaced üzemmódban legalább 60 Hz-es frissítési frekvenciával rendelkezzen a monitor, abban a felbontásban, amiben használni szeretnénk. Még jobb, ha 75-85 Hz-en tudja ezt a felbontást. Egy jó minőségű 14"-os monitor a 800x600 felbontást 85 Hz-el tudja megjeleníteni. Ez a legáltalánosabban használt felbontás, a kisebb, illetve nagyobb felbontásokat nem igazán lehet praktikusan használni a mindennapi munka során.

A monitor kiválasztásánál a videokártya típusa sem érdektelen. Hiába veszünk szuper monitort, ha a videokártyánk egy évekkel ezelőtti modell, ami még a megfelelő frissítési frekvenciákkal sem képes a monitort üzemeltetni. Ezért a legjobb, ha a monitorunkat a számítógépünkön próbáljuk ki, bár ez akkor a legegyszerűbb, ha mindkét egységet ugyanazon a helyen vesszük. Éppen ezért videokártyából sem érdemes egy-két évnél régebbi modellt választanunk.

Játék, vagy munkaeszköz?

Na és akkor mi van, ha az ember, vagy gyereke csak játékra szeretné használni a gépet? Hát igen, ebben az esetben egy kicsivel talán többet leszünk kénytelenek elkölteni a számítógépünkre. Ilyenkor érdemes szinte mindenből újat venni. Olyan egységeket, eszközöket válasszunk, amiknek a használhatóságáról meggyőződtünk. Tájékozódjunk az újságokban, olvassuk el a teszteket, hogy megtudjuk melyik mire képes és mennyibe kerül. Esetleg érdeklődjünk az ismerőseink körében, hogy ők mit használnak és elégedettek-e vele. A játékok ma már elengedhetetlen eszköze a 3D-s gyorsítókártya, és azok közül is leginkább a 3Dfx kártyák. Ugyanis egy egyszerű, 5000 Ft-os S3 Virge 3D videókártya is képes Direct3D gyorsításra, de ez nem 3Dfx gyorsítás, hanem csak azoknál a programoknál válik be, amelyek a DirectX-et használják. Cserébe a felhasználói programok egy jó része képes kihasználni ezeknek a kártyáknak a képességeit.

3Dfx kártyát ma a piacon 20000-től 50000 Ft-ig vásárolhatunk. Nem feltétlenül kell a legdrágábbat megvennünk, de arra azért mindenképpen figyeljünk oda, hogy tényleg olyan terméket vásároljunk, amelyik már bevált a gyakorlatban. Nem biztos, hogy érdemes egy távol-keleti kártyát megvenni, amit aztán szinte egyik játék sem támogat. Szerintem a legolcsóbb és legelőnyösebb vételek egyike lehet a Diamond Monster 3D kártya. Ez ugyan még az első kártyák közül való, de a teljesítmény/ár viszonya szerintem elfogadható.

Csoki

A következő számunkban kielemezzük a manapság nagy misztériumnak számító Pentium II-es alaplapokat, processzorokat, és mindent, ami ezekhez kapcsolódik.

Virtual World
CD-ROM Software
www.virtual.hu

101 Kiskutya	9880
3D Ultra Pinball 3	5880
3 Millennium	3880
688i Hunter-Killer	9880
Actua Soccer 2	3880
Albion	3880
Archimedean Dyn.	3880
Armored Fist 2	4880
Balance of Power	2880
Battlespire	6880
Battlezone	8880
Bicycle Classics	1480
Black Dahlia	9880
Blade Runner	5880
Blood Omen	1880
Broken Sword 2	9880
C&C-Sole Survivor	9880
C&C WIN 95	9880
Carma Level Pack	4880
Carma Splat Pack	3880
Carmageddon	5880
Capitalism Plus	3.880
Championship M	7880
Comanche 3	9880
Conflict Freespace	9880
Croc	9880
Dark Colony	1880
Dark Earth	5880
Dark Omen	5880
Deathtrap Dungeon	9880
Darklight C Class.	2880
Diablo	9880
Diablo - Hellfire	6880
Die by the Sword	9880
Die Hard Trilogy	8880
Dreams to Reality	4880
DUNE 2000	8880
Dungeon Keeper	5880
Dominion	9880
Earth 2140	5880
Egypt 1156 BC	11880
F22 ADF	9880
Fallout	9880
Flight Simulator'98	12880
Flight Unlimited 2	9880
Final Fantasy VII	9880
Formula 1 GP 2	5880
Galapagos	2880
G-Police	9880
Grand Theft Auto	9880
Heavy Gear	9880
Heart of Darkness	9880
Hexplore	9880
Hupikék Törpikék 2	6880
Ignition	2880
Imperialism	9880
Incubation	2880
Interstate '76	4880
Jack Orlando	4880
JANE's F 15	5880
Jazz Jackrabbit 2	4880
Jedi Knight (DF 2)	9880
Jedi Knight (MotS)	2880
JP 3-Legacy of T.	4880
KKND Classic	2880
Lion King	9880
Longbow 2	9880
Lords of Magic	9880
Lula	9880
Magic the G.	6990

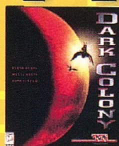
M.A.X. 2	9880
Mechcommander	11880
Monkey Island 3	9880
Monthy Python	9880
Motorhead	9880
Nightmare Creat.	9880
Nuclear Strike	1880
Oddworld	9880
Outlaws	9880
Panzer Commander	9880
Panzer General 2	9880
Phantasmagoria	5880
Pocahontas	9880
POD	7880
Postal	9880
Pro Pilot	9880
Quake	4880
Quake Miss. P. I.	4880
Quake Miss. P. II.	4880
RA - Aftermath	5880
RA - Counterstrike	4880
Rally Bajnokság	1990
Realms of the H.	7880
Rebel Assault 2	5880
Rebellion	9880
Red Baron 2	3880
Redneck Rampage	7880
Redneck 2.	9880
Sabre Ace	3880
Scorched Planet	990
Screamer Rally	9880
Sega Rally	8880
Settlers 2 Gold Ed.	9880
Seven Kingdoms	9880
Shadow Warrior	9880
Shivers 2	8880
Sid's Gettysburg	3880
Silent Thunder	7880
Sim Park	9880
Soldiers at War	9880
Ski Racing	9880
Steel Panthers 3	9880
Streets of Sim C.	2880
SWAT 2	9880
Team Apache	9880
Test Drive 4	5880
Test Drive Off R.	9880
Tex Murphy-Overs.	9880
TOCA Touring Car	9880
Tomb Raider 2	6880
Tone Rebellion	3880
Total Annihilation	9880
Turok	5880
UBIK	6880
Ultimate Socc. Man.	9880
Uprising	9880
WC - Prophecy	5880
Wipeout 2097	9880
World Cup' 98	6880
Worms 2	4880
X Files UA ! ! ! ! !	4880
X-Files the Game	9880
Xenocracy	9880
Zork- Grand Inq.	9880

A pirossal jelzett áraink Okt. 31-ig, ill a készletek Erejéig érvényesek !!

Áraink az Áfa-t tartalmazzák, és A beszerzés függvényében Változhatnak.

1. **Alfa CD Center**
   1148. Bp. Örs Vezér tér, 23. üzlet
   Tel.: 2222-350 (ÚJ!!!)
2. **Újlaki Üzletház**
   1036. Bp. Bécsi út 34-36.
   Tel.: 250-5200 /122
3. **Újpesti Centrum**
   1041. Bp. István u. 10.
   Tel.: 369-5155 /61 (ÚJ!!!)
4. **Átrium Mozi**
   1024. Bp. Margit krt. 55.
   Tel.: 316-0186

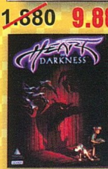
! AKCIÓ !


Dark Colony
~~11.880~~ 1.880


Final Fantasy VII
~~11.880~~ 9.880

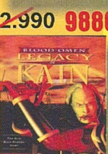

Bicycle Classics
~~9.990~~ 1480


Might & Magic VI
~~11.880~~ 6990

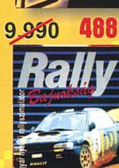

Heart of Darkness
~~12.990~~ 9880


Z
~~9.990~~ 1480


Forsaken
~~9.990~~ 4880


Blood Omen
~~9.990~~ 1880


Dune 2000
~~9.990~~ 8880



Rally Bajnokság
~~5.990~~ 1990



3D Lakástervező
~~7.990~~ 4990



Starcraft
~~9.990~~ 6880

Továbbra is Klubtagsági Akció

Ha 1998.10.31-ig tagságit váltasz a fent említett üzletek valamelyikében, akkor a következő kedvezményekben lehet részed:

1. Most csak 3990 Ft ért válthatod meg a 6000Ft értékű kártyát.
2. Bármilyen járékot 10% kedvezménnyel vásárolhatsz.
3. Akár 1 hétre is elviheted kedvenc programodat kipróbálni.
4. A tagsági mellé ajándékot is kapsz !
5. Az újdonságokról havonta ingyenes tájékoztatót küldünk.



Név: ....

Cím: ....

Kérd legfrissebb árlistánkat telefonon, vagy levélben